Die Gauckeltasche,

oder

vollständiger Unterricht

in

den unterhaltendsten Taschenspieler- und Karten-Künsten und andern Belustigungen aus der natürlichen Magie,

nebst Belehrung

über Geheimschrift, Magnetismus und Somnambulismus

vom

Hofrath von Eckartshausen.

Dritte, von einem Sachkundigen verbesserte, und mit vielen neuen Stücken vermehrte Auflage.

Mit 4 Kupfertafeln.

München.

Joseph Lindauer'sche Buchhandlung.

(C. T. F. Sauer.)

E. Phys. m. 444 i

In der Joseph Lindauer'schen Buchhandlung sind folgende empfehlungswerthe gemeinnützige [illegible] schienen, und durch alle Buchhandlungen zu beziehen:

Wünschelmanns goldene Wünschelruthe,

oder die entdeckten Geheimnisse, wie derselbe als ein Mann mit etlichen hundert Gulden zu wirthschaften anfing, und mit vielen 1000 Gulden Gewinn ein hohes glückliches Alter erreichte. Eine Sammlung auserlesener Vorschriften, Lehren, Anweisungen, wie man nach den ältesten und neuesten Meistern, und dem Zeitgeiste gemäß, die unermeßlichen Schätze der Natur, um in kurzer Zeit reich zu werden, mit Vortheil überall und unter allen Umständen benützen kann, als zu Hause, in der Küche, im Keller, auf dem Felde, in Weinbergen, Wiesen, Waldungen und Gärten, in der Luft, auf der Erde, und im Wasser. Ein praktischer Rathgeber für Land- und Stadtleute, Gewerbe, Fabrikanten und Naturfreunde; ein nützliches Lehrbuch für Jedermann, als: Anleitung zum Feldbau, Gartenbau, Obst- und Viehzucht, Bienen- und Seidenzucht, im Weinbau, Brauerei und Branntweinbrennerey und Essigsiederey, Honig- und Methbereitung, Fischerei, Bereitung und Verbesserung der Weine und Fruchtweine, feiner Getränke, Punsch, Liqueur, Gewinnung der Zucker- und Kaffee-Surrogate, mit Vorschriften gegen plötzliche Krankheiten der Menschen, so wie auch der Hausthiere, oder bei Unglücksfällen, Ertrunkenen, Erfrornen 2c. zu helfen; oder menschlichen Gebrechen zu begegnen, z. B. Hühneraugen, Warzen, Mutterflecken 2c. Zur bequemen Erinnerung in alphabet. Ordnung mit mehr als 1000 Artikeln vorgetragen. 1 Thlr. 3 ggr. od. 2 fl.

Der Titel dieses Buches ist viel versprechend, und doch enthält das Werk noch mehr, als durch denselben gesagt werden konnte. Die besten Meister alter uud neuer Zeit sind hier mit den Erfahrungen eines Mannes gepaart, der sich von der Armuth gleichsam zu einem Vermögen von mehr als 100,000 fl. emporschwang. Die Vorrede des Buches erzählt das Nähere der Sache. Auf den Zeitgeist ist dabei durchgehends Rücksicht genommen. Es leitet der ungemein reiche Inhalt zu Erfindungen mancher Art, besonders zu den trefflichsten Surrogaten so vieler ausländischer Produkte, ferner zum praktischen Feldbau, zur Obst- und Viehzucht, Fischerei, zum Bier-, Branntwein-, Essig- und Methmachen, zur Seiden- und Bienenzucht, zum Waschen, Bleichen, Färben und Farben bereiten, zur Vertilgung menschlicher Krankheiten, Gebrechen und Unglücksfällen. Kurz Jedermann kann sich in dieser auserlesenen Sammlung unter allen Verhältnissen des Lebens Rath erholen; und folgt er den gegebenen Vorschriften, gewiß, Wohlstand, Reichthum, Gesundheit nnd langes Leben wird sein Lohn seyn.

Neuester allgemeiner Blumengärtner,

oder vollständige Anweisung, alle fremden und einheimischen Gewächse und Blumen im Freyen, im Zimmer, Glas- und Treibhause zu behandeln und zu erziehen; nebst einem Blumisten-Kalender und Angabe der in

97240

BESCHAFFT AUS MITTELN DER

Carl Friedrich von Siemens
Stiftung

Tab II.

Fig 1.

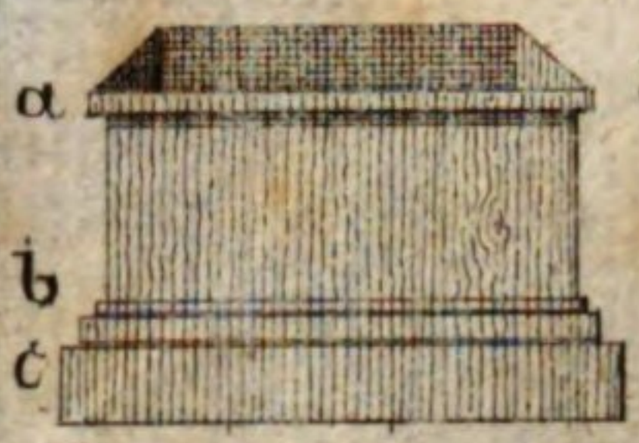


Fig 2.

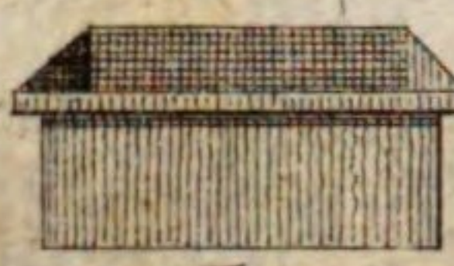


Fig 3.

Fig 4.

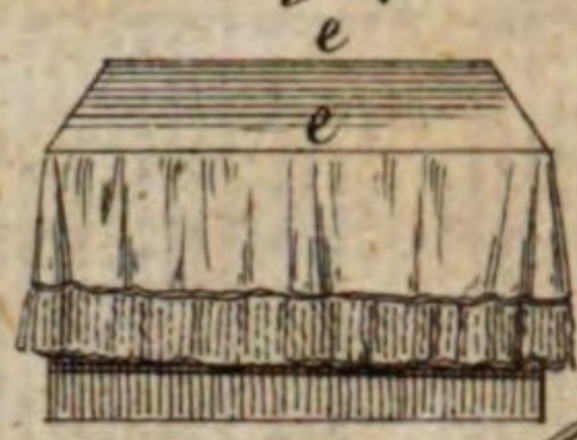


Fig 5.

Fig 6.

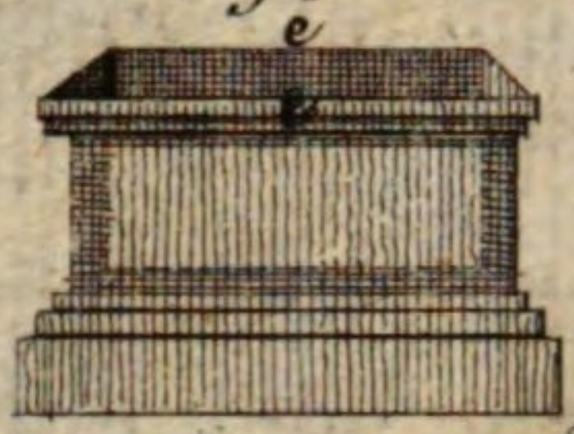


Fig 9.

Fig 7.

Fig 11.

Fig 10.

Fig 8

Fig 12.

Fig 13

Fig 14.

Fig 15.

Fig 16.

Fig 17.

Fig 24.

Fig 18.

Fig 19.

Fig 20.

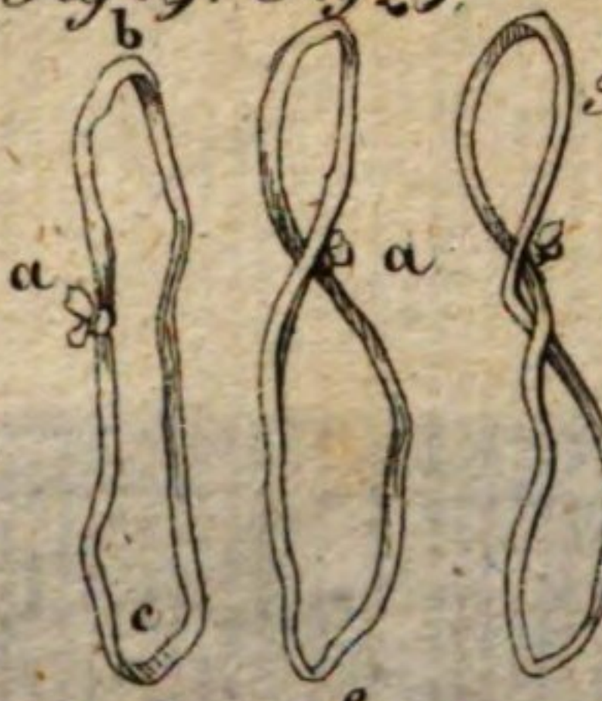


Fig 21.

Fig 22.

Fig 23.

Fig 26.

Fig 29.

Fig 25

Fig 27.

Fig 28.

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

cfs 16 h1/327

Die
Gaukeltasche,
oder
vollständiger Unterricht
in
den unterhaltendsten Taschenspieler- und Karten-Künsten und andern Belustigungen aus der natürlichen Magie,
nebst Belehrung
über Geheimschrift, Magnetismus und Somnambulismus
vom
Hofrath von Eckartshausen.

Dritte, von einem Sachkundigen verbesserte und mit vielen neuen Stücken vermehrte Auflage.

Mit vier Kupfertafeln.

München.
Joseph Lindauer'sche Buchhandlung.
(C. T. F. Sauer.)

Inhaltsverzeichniß.

Seite

Einleitung 1

Erster Abschnitt. Das Becher- und Muskatenspiel 3

I. Das Muskatenspiel 7

Das Verschwinden der Muskate 8

II. Das Becherspiel

Erste Belustigung. Von zwei oder drei Bechern abwechselnd den einen durch den Boden des andern zu werfen 13

Zweite — — Eine Muskate unter einen Becher zu spielen 15

Dritte — — Fortsetzung des vorigen Spieles . 16

Vierte — — Weitere Fortsetzung dieses Spieles . 18

Seite

Fünfte Belustigung. Die Muskate unter einen beliebigen Becher zu legen, und sie dort verschwinden zu lassen 19

Sechste — — Die Muskate wandern zu lassen . 21

Siebente — — Eine Muskate durch die Boden der über einander gestürzten Becher zu bringen . . 23

Achte — — Das Spiel mit 3 Muskaten . . 26

Neunte — — Fortsetzung des vorigen Spieles . 28

Zehnte — — Die drei Muskaten unter einen Becher zu vereinigen 30

Eilfte — — Fortsetzung dieses Spieles . . 32

Zwölfte — — Die Vereinigung der drei Muskaten unter den über einander gesetzten Bechern . 33

Dreizehnte — — Die Muskate durch den Tisch in einen darunter gehaltenen Becher zu spielen . 36

Vierzehnte — — Fortsetzung des vorigen Muskatenspieles 38

Fünfzehnte — — Eine Muskate durch den Arm in die Hand zu spielen 40

Sechzehnte — —Die Muskate aus der einen Hand in die andere wandern zu lassen 41

Siebzehnte — — Die Verwandlnng der drei Muskaten 42

Achtzehnte — — Fortsetzung der vorig. Belustigung. 44

Neunzehnte Belustigung. Die Vermehrung der Muskaten 47

Seite

Zwanzigste Belustigung. Der Farbenwechsel der Muskate 51

Ein und zwanzigste — — Die Verwandlung der Muskaten 57

Zwei und zwanzigste — — Das Verschwinden des kleinen Genius 60

Zweiter Abschnitt.

Belustigungen aus der Gaukeltasche, die ebenfalls auf Täuschungen und auf Geschwindigkeit beruhen . 66

Erste Belustigung. Einen Stein aus der Hand verschwinden zu lassen 66

Zweite — — In einer Nuß etwas zu verbergen . 68

Dritte — — Sich selbst ohne Gefahr den Finger zu durchschneiden 73

Vierte — — Die räthselhafte Goldbüchse . . 76

Fünfte — — Der plötzlich verschwundene Ring . 82

Sechste — — Der magische Ring 84

Siebente — — Ein Geldstück aus der einen Hand in die andere zu bringen 88

Achte — — Eine ähnliche Belustigung mit zwei Geldstücken 89

Neunte — — Einen Faden mit einem daran gehängten Ringe sich durch die Hand zu ziehen . 92

Zehnte — — Der gelbe Zwerg 94

Eilfte — — Ein einzelnes Geldstück zu vervielfältigen 99

Seite

Zwölfte Belustigung. Ein zusammen geknüpftes Band zu zerschneiden, und es gleichwohl unversehrt und ganz zu zeigen 101

Dreizehnte — — Die magische Vervielfältigung eines Saamenkornes 103

Vierzehnte — — Die Paligenesie einer Blume . 104

Fünfzehnte — — Einen Becher mit Wein zu verwandeln 106

Sechzehnte — — Verschiedene Arten von Getränken aus einem und denselben Fasse zu zapfen . 109

Siebzehnte — — Feuer aus dem Munde zu blasen 112

Achtzehnte — — Verschiedene Sorten Band aus dem Munde zu ziehen 113

Neunzehnte — — Verschiedene Sorten von Getränken aus dem durchstochenen Halse fließen zu lassen 114

Zwanzigste — — Einen Faden zu zerstückeln und ihn schnell wieder herzustellen 117

Ein und zwanzigste — — Silber oder Zinn ohne Feuer zu schmelzen 118

Zwei und zwanzigste — — Die künstl. Enthauptung 120

Drei und zwanzigste — — Der Unverbrennliche 124

Vier und zwanzigste — — Eine Kugel ohne Schaden auf sich abschießen zu lassen 126

Fünf und zwanzigste — — Einen aus einer Pistole geschossenen Ring in einer Dose wieder finden zu lassen 128

Seite

Dritter Abschnitt.

Belustigungen, deren Täuschungen auf besonderen Vorrichtungen oder geheimen Einverständnissen beruhen 130

Erste Belustigung. Ein Stück Geld aus der Hand der einen Person in den Schuh einer zweiten Person zu bringen 131

Zweite — — Den Platz und die Lage eines bedeckten Geldstücks zu bestimmen 132

Dritte — — Zu bestimmen, wieviel Augen mit zwei Würfeln sind geworfen worden 134

Vierte — — Eine insgeheim gewählte Frage zu erfahren, und die Antwort auf einem unbeschriebenen Blättchen Papier finden zu lassen 136

Fünfte — — Eine Uhr in einem Mörser zu zerstampfen, und sie unversehrt wieder herzustellen . 139

Sechste — — Das zerschnittene und wieder ergänzte Taschentuch 143

Siebente — — Der kluge Türke 145

Achte — — Der kunstgeübte Papagei . . . 150

Neunte — — Die künstliche Windmühle . 155

Zehnte — — Die magische Uhr 159

Vierter Abschnitt.

Unterhaltungen über den Magnetismus, und über die Kraft des Magnets, nebst einigen leicht auszuführenden magnetischen und verschiedenen anderen physikalischen und chemischen Belustigungen . . 164

Seite

1) Von dem Magnetismus 164

2) Ueber den mineralischen Magnetismus, oder die Kraft des Erzemagnets und deren Benützung zu mancherlei physikalischen Versuchen 184

Erste Belustigung. Das magnetische Stäbchen . . 190

Die folgsamen Schwäne 191

Das magnetische Schiff 192

Die magnetischen Fische 192

Zweite — — Die Magnetnadel 193

Die Zahlenscheibe 194

Dritte — — Das magnetische Seherohr . . 199

Durch ein verschlossenes Kästchen einen darin verborgenen Namen zu erkennen 203

Vierte — — Die Blumenwahl 207

Fünfte — — Das Zahlenkästchen 208

Sechste — — Das Charadenkästchen . . . 210

Siebente — — Das Räthselspiel . . . 216

Achte — — Das magnetische Kartenkästchen . . 220

Neunte — — Der magische Spiegel . . . 223

Zehnte — — Die wunderbare Wage . . . 228

3) Verschiedene andere physikalische und chemische Belustigungen 231

Erste Belustigung. Die Geistererscheinung . . 231

Zweite — — Der magische Spiegel . . . 236

Dritte — — Ein Zimmer ohne Schaden plötzlich in Flammen zu setzen 238

Seite

Vierte Belustigung. Ein Tuch ohne Verletzung desselben anzuzünden 239

Fünfte — — Wasser zu entzünden . . . 239

Sechste — — Durch zwei hölzerne Puppen ein Licht auslöschen und wieder anzünden zu lassen . . 240

Siebente — — Die feurige Geistererscheinung . 242

Achte — — Die Todtenerscheinung . . . 245

Neunte — — Eisen sich auf dem Körper schmieden lassen 246

Zehnte — — Das chemische Farbenspiel . . 247

Eilfte — — Einer rothen Rose ein lebhafteres Roth zu geben, und sie alsdann grün zu färben . 248

Zwölfte — — Das verwandelte Wintergemälde . 249

Dreizehnte — — Eine unsichtbare Schrift durch Wasser erscheinen zu lassen 251

Vierzehnte — — Eine Schrift in die Ferne zu zeigen 253

Fünfzehnte — — Eine unsichtbare Schrift gegen das Licht gehalten zu lesen 254

Sechzehnte — — Eine verbrannte Schrift auf der Hand erscheinen zu lassen 254

Siebzehnte — — Eine Schrift von dem Papiere verschwinden und wieder erscheinen zu lassen . 255

Achtzehnte — — Eine verblichene Schrift wieder aufzufrischen 256

Neunzehnte — — Tinten, deren Schriftzüge in kurzer Zeit verschwinden 256

Seite

Zwanzigste Belustigung. Auf einem in ein Buch gelegten leeren Blatte Papier eine schwarze Schrift erscheinen zu lassen 257

Ein und zwanzigste — — Benützung verschiedener anderer sympathetischer Tinten 260

Einige Vorschriften zur Verfertigung guter schwarzer und bunter Tinten 264

1) Bereitung einer sehr guten dauerhaften schwarzen Tinte 264

2) Bereitung einer guten rothen Tinte . . 265

3) Grüne Tinte zu verfertigen 266

4) Blaue Tinte zu machen 267

5) Gelbe Tinte zu verfertigen 267

6) Weiße Tinte zu verfertigen . . . . . 268.

Fünfter Abschnitt. Belustigungen mit Karten 268

Erste Belustigung. Unter 30 Kartenblätttern ein im Sinn genommenes Blatt zu errathen . . . 268

Zweite — — Ein aus einer ganzen deutschen Karte gezogenes Blatt leicht zu finden 269

Dritte — — Die Reihenfolge der sämmtlichen Blätter eines Kartenspiels zu nennen 270

Vierte — — Ein gezogenes Blatt sehr leicht in dem Spiele zu finden 274

Fünfte — — Ein gezogenes, besehenes und wieder in das Spiel gestecktes Blatt an einem beliebigen Ort im Zimmer zu finden 275

Seite

Sechste Belustigung. Ein besehenes und wieder in das Spiel gemischtes Kartenblatt aus der Tasche eines Zuschauers heraus finden 277

Siebente — — Ein aus dem Spiele gezogene, besehene und wieder hineingemischte Karte in einer beliebigen Zahl in dem Spiele zu finden . . 278

Achte — — Eine als unrichtig errathene gezogene Karte in das rechte Blatt zu verwandeln . . 279

Neunte — — Vier an verschiedenen Stellen in das Spiel gesteckte Kartenblätter schnell zusammen zu bringen 281

Zehnte — — Die obersten Blätter von verschiedenen Häufchen Karten anzuzeigen 283

Eilfte — — Ein aus dem Spiele gezogenes und wieder eingemischtes Kartenblatt in einen durch Würfel bestimmten Kartenhäufchen und in der eben so bestimmten Zahl der Blätter desselben finden zu lassen 284

Zwölfte — — Zwölf Kartenblätter auf eine solche Art in drei Reihen zu legen, daß man von allen Seiten vier zählen könne 286

Dreizehnte — — Ein Spiel Karten in verschiedene Häufchen abzuheben und es von den Zuschauern bestimmen zu lassen, ob die untersten Blätter Bilder seyn sollen, oder nicht 287

Vierzehnte Belustigung. Zwei gewählte Karten blindlings in dem bestimmten Häufchen Karten finden zu lassen 288

Fünfzehnte — — Eine gezogene und wieder in das Spiel gemischte Karte an der Decke oder an der Wand des Zimmers hängen zu lassen . . . 289

Sechzehnte — — Ein gezogenes und in eine Pistole geladenes Kartenblatt durch den Pistolenschuß an die Wand zu nageln 291

Siebzehnte — — Eine gezogene Karte durch den kleinen Türken anzeigen zu lassen 292

Achtzehnte — — Die von verschiedenen Personen gemerkten Karten zu wissen. 294

Neunzehnte — — Eine gezogene, besehene und auf das Spiel gelegte Karte schnell in eine andere zu verwandeln 297

Zwanzigste — — Die vier unzertrennlichen Könige eines Kartenspiels 297

Ein und zwanzigste — — Eine gezogene, wieder in das Spiel gemischte und daraus verschwundene Karte in einem Ei finden zu lassen 298

Zwei und zwanzigste — — die untersten Blätter von drei Kartenhäufchen zu errathen 302

Drei und zwanzigste — — Ein unter vier verschiedenen Karten im Sinn genommenes Blatt zu errathen 306

Vier und zwanzigste — — Ein unter zehn Karten sich gemerktes Blatt zu errathen 308

Fünf und zwanzigste — — Unter zwölf verschiedenen Karten ein blos mit dem Finger berührtes Blatt zu nennen 310

Seite

Sechs und zwanzigste Belustigung. Eine gewählte Karte in einer Uhr finden zu lassen 311

Sieben und zwanzigste — — Eine gezogene und besehene Karte aus dem Spiele herausspringen zu lassen 314

Acht und zwanzigste — — Eine verbrannte Karte in einer Schnupftabaksdose wieder finden zu lassen 315

Neun und zwanzigste — — Eine Karte, die Jemand aus dem Spiele ziehen werde, im Voraus zu bestimmen 317

Dreißigste — — Zwei verschiedene Karten gegenseitig aus einem Kästchen heraus und in ein anderes zu bringen 318

Ein und dreißigste — — Unter drei Karten diejenigen zu errathen, wie sie von drei Personen im Sinn genommen worden sind 319

Zwei und dreißigste — — Berechnung der Augen von den untersten Blättern einiger Kartenhäufchen 321

Sechster Abschnitt. Arithmetische Belustigungen 324

Erste Belustigung. Eine willkührlich gewählte Anzahl Rechenpfennige zu errathen 324

Eine zweite Art eine solche Aufgabe zu lösen 325

Eine dritte Art, die gewählte Anzahl Rechenpfennige zu errathen 326

Eine vierte Art, eine dergleichen gewählte Zahl zu berechnen 326

Seite

Zweite Belustigung. Eine ungerade Anzahl Rechenpfennige zu errathen 328

Dritte — — Eine Anzahl Eier unter gewissen bestimmten Bedingungen zu berechnen . . . 329

Vierte — — Eine Zahl zu berechnen, die 105 zum Produkte giebt, wenn sie durch 8 dividirt, der Quotient aber mit 7 multiplicirt wird . . . 330

Fünfte — — Verschiedene von Jemand gewählte Zahlen zu berechnen 331

Sechste — — Die Summe der von Jemand gewählten und zusammen addirten Zahlen durch eine von einer zweiten Person vorher bestimmten Zahl theilen zu lassen 332

Siebente — — Das Produkt von zwei willkührlich gezogenen und mit einander multiplicirten Zahlen durch eine andere nach Belieben gewählte Zahlen ohne Rest zu dividiren 334

Achte — — Das Produkt von zwei gewählten und mit einander multiplicirten Zahlen zu errathen 335

Neunte — — Die Augen eines Wurfes mit zwei Würfeln leicht zu errathen 337

Zehnte — — Die Summe verschiedener Reihen Zahlen im Voraus zu bestimmen 338

Eilfte — — Die von einem Anderen gewählte Anzahl Rechenpfennige zu bestimmen. 340

Zwölfte — — Neun verschiedene Zahlen auf eine solche Art in drei Reihen zu legen, daß sie in jeder Horizontalreihe, so auch in jeder Vertikalreihe zusammen addirt 18 geben 343

Seite

Dreizehnte Belustigung. Zu errathen, welche von zwei Personen sich das eine oder das andere Häufchen von zwei verschiedenen Häufchen Rechenpfennigen gewählt habe 344

Vierzehnte — — Zu errathen, welche von drei Personen sich die eine oder die andere von drei verschiedenen Farbentafeln gewählt habe . . . 346

Fünfzehnte — — Zu errathen, welche Person von dreien, die eine oder die andere Anzahl von drei einzelnen Posten Rechenpfennigen gewählt habe . 349

Sechzehnte — — Die drei verschiedenen Größen von drei Personen zu errathen 351

Siebzehnte — — Fünf verschiedene Zahlen zu berechnen, die Jemand gewählt und in eine Büchse gethan hat 353

Achtzehnte — — Unter 64 verschiedenen Thieren ein gewähltes Thier zu errathen 356

Neunzehnte — — Die Anzahl von Rechenpfennigen in der Hand einer Person zu bestimmen . 359

Zwanzigste — — Die von Jemand nach Belieben gewählte Zahl zu errathen 360

Ein und zwanzigste — — Das Facit einer berechneten, von Jemand gewählten Zahl, ohne eine deshalb zu thuende Frage zu bestimmen . . 361

Zwei und zwanzigste — — Die von Jemand in Sinn genommene Zahl zu berechnen . . . 362

Drei und zwanzigste — — Eine von hundert Zahlen in Sinn genommene Zahl zu errathen . . 366

Vier und zwanzigste — — Die doppelte Zahlenröhre 369

Seite

Anhang über die Erytopgraphie oder Geheimschreibekunst, und über die Dechiffrirkunst . . . 373

A. Geheime Schriften durch Versetzung des Alphabets 376

Erste Art 376

Zweite Art 377

Dritte Art 378

Vierte Art 379

B. Geheime Schriften anderer Art 380

Erste Art 380

Zweite Art 380

Dritte Art 381

Vierte Art 382

Fünfte Art 383

II. Anleitung zur Dechiffrirkunst 386

1) Von der deutschen Sprache 387

2) Von der lateinischen Sprache 395

3) Von der französischen Sprache 397

4) Von der italienischen Sprache 398

5) Von der englischen Sprache 400

6) Von der holländischen Sprache 402

7) Von der griechischen Sprache 404

Einleitung.

Die Kunst aus der Gaukeltasche zu spielen, oder die Taschenspielerkunst, ist von einem sehr hohen Alter, und bestehet in der Fertigkeit, vermittelst geschickter, zur Ergötzung abzweckender Täuschungen, die überraschendsten und wunderbarsten Gaukelspiele auszuführen. Dieses geschieht nun entweder bloß durch Geschwindigkeit und gewandte Behendigkeit, oder mit Hülfe verschiedener dazu eingerichteter Werkzeuge und Geräthschaften, oder auch vermittelst geheimer Gehülfen, oder sogenannter Steften, nach den vorher mit denselben insgeheim getroffenen Verabredungen.

Durch die letztgenannte Art von Taschenspielerei können zwar die allerwunderbarsten und unglaublichsten Gaukeleien ausgeführt werden; allein da sie immer nur auf einer groben Täuschung beruhet, auch einem geschickten Künstler andere feinere Künste bei seinen Belustigungen zu Gebote stehen, welche ihm die Mitwirkung von Steften in den meisten Fällen entbehrlich machen, so wird diese Art von Taschenspielerei nur hin und wieder, zur angenehmeren Abwechselung, mit benützt. Alsdann kommt es hauptsächlich darauf an, daß der Gehülfe mit dem Taschenspieler in keiner Verbindung zu stehen, sondern ein unbefangener, stiller Beobachter zu seyn scheine, der unter den übrigen Zuschauern keine besondere Aufmerksamkeit auf sich ziehet;

auch muß seine Mitwirkung so versteckt als möglich mit feiner Gewandtheit geschehen, damit ihr Niemand von der Gesellschaft auf die Spur kommen könne.

Den Namen: Taschenspielerkunst haben dergleichen Gaukeleien daher erhalten, weil ehemals, wie es hin und wieder noch jetzt geschieht, der Taufendkünstler sich mit einer vorn über den Schoß herabhängenden, zierlichen, geräumigen Tasche, oder mit einer Art von Beutel umgürtet hatte, worin er die zu seinem Gaukelspiele erfoderlichen Dinge aufbewahrte, um sie daraus schnell hervorzuholen, wenn er das Eine oder das Andere davon nöthig hatte, oder es auch in dieser Gaukeltasche behend aufzufangen und es darin zu verbergen. Jedoch leistet hierzu ein Taschentuch, welches der Taschenspieler hinter seinem Tische sitzend sich über den Schoß breitet, dieselben und gewöhnlich noch bessere Dienste als jene Gaukeltasche, weil er dadurch weniger die Aufmerksamkeit der Zuschauer darauf hinzieht.

Dafür befindet sich in seiner Nähe gewöhnlich eine zierlich dekorirte Tafel, auf welcher, nebst den darauf aufgestellten verschiedenen Maschinen und Instrumenten, ein kleiner netter Schirm mit aufgestellt ist, hinter welchem er mancherlei von seinem Taschenspieler-Apparate den Augen der Zuschauer entziehen und es herbeiholen kann.

Unter den sämmtlichen sehr zahlreichen Spielen aus der Gaukeltasche behauptet das Spiel mit den Bechern, als eines der ältesten, einfachsten und sinnvollsten den ersten Rang, weil darin das Wesentlichste der ganzen Taschenspielerkunst enthalten ist. Dieses

bezieht sich namentlich auf die erforderliche Geschwindigkeit, Behendigkeit und Gewandtheit, und vorzüglich auf die sogenannten Escamotagen, oder geschwinden und geschickten Verwechselungen und Austauschungen, als der Grundlage der ganzen Taschenspielerkunst. Ohne vorherige Bekanntschaft mit dem Becherspiele und ohne einige Uebung darin ist es nicht füglich möglich, andere Geschwindstücke der Taschenspielerkunst gut und geschickt auszuführen. Auch ist dasselbe, ungeachtet seines hohen Alters und seiner Einfachheit, so witzig und sinnvoll, daß es jederzeit als eine der angenehmsten Taschenspielereien mit besonderem Vergnügen in gesellschaftlichen Kreisen gesehen wird, wenn es mit der erforderlichen Geschicklichkeit, angenehmen Leichtigkeit und anständigen Gewandtheit, so wie unter belustigenden und unterhaltenden Plaudereien einer geläufigen Zunge behandelt wird. Aus diesem Grunde eröffnen wir damit die Reihe der hier folgenden Belustigungen.

Erster Abschnitt.

Das Becher- und Muskatenspiel.

Dieses Spiel führt den Namen Becherspiel daher, weil man sich dazu hauptsächlich einiger kleinen Becher bedienet, wobei vorzüglich mit kleinen aus Kork- oder Pantoffelholz geformten Kugeln oder sogenannten Muskaten gespielt wird, welche geschickt und unbemerkt unter diese Becher gebracht und eben so unbemerkt unter denselben hinweg, oder von dem einen zu dem anderen gebracht werden.

Die Belustigungen, die auf diese Art mit den Bechern können angestellt werden, sind so überaus zahlreich und mannigfaltig, daß sie sich nicht sämmtlich namhaft machen lassen. Auch wird man sich durch einige Uebung in diesem Spiele sehr leicht in den Stand setzen, demselben eigene neue Belustigungen hinzuzufügen.

Gewöhnlich gebraucht man dazu drei einander völlig gleiche Becher von polirtem englischen weißen, oder von gelbem Messingblech. Die Größe derselben ist ziemlich willkührlich; jedoch lassen sie sich besser während des Spieles behandeln, wenn sie nicht allzuklein, sondern etwa vier Zoll hoch sind, und an dem oberen offenen Rande ungefähr drittehalb, oder drei Zoll im Durchmesser halten. Jedoch müssen diese Becher, wie schon bemerkt wurde, sowohl an Größe, als auch an Form einander völlig gleich seyn.

Jeder von den drei Bechern hat die Form eines abgekürzten Kegels, so, daß er oben weit ist und nach unten zu sich verenget, wie Fig. 1. auf Tab. I. darstellt. Der untere Boden ist concav oder etwas vertieft gewölbt Fig. 2. a. damit in dieser Wölbung, wenn der Becher, wie ihn Fig. 2. zeigt, umgestülpt auf dem Tische steht, eine von den sogenannten Muskaten liegen könne, ohne über den äußeren Rand herabzufallen. Zugleich muß jeder Becher einen ausgetriebenen leistenförmigen doppelten Rand haben Fig. 1. und Fig. 2. b. b., welche beide schmale Ränder etwa einen Finger breit von einander abstehen, und ringsherum einen leeren fingerbreiten Raum lassen Fig. 1. und Fig. 2. c. Dieser Doppelrand scheint zwar nur zur Verzierung zu dienen, ist aber bei dem Spiele selbst aus mehrfacher

Ursache nöthig; denn nicht allein, daß sich die Becher hier zwischen den beiden Rändern besser auffassen, aufheben und überhaupt leichter behandeln lassen, so dient auch derselbe dazu, daß die Becher, wenn sie, so wie in Fig. 3. übereinander gestürzt werden, nicht über den ersten Rand herabfallen können, sondern durch diesen, über dem darunter stehenden Becher schwebend gehalten werden, so, daß auf dem vertieften Boden des unten stehenden Bechers eine Muskate bequem Platz habe, ohne daß dieselbe etwa durch den darüber gestürzten schwebend gehaltenen Becher könnte verrathen werden.

Von den erwähnten kleinen Korkbällen oder Muskaten muß man zu den damit vorzunehmenden mannigfaltigen Belustigungen eine gewisse beliebige Mehrzahl vorräthig haben, die einander völlig gleich seyn müssen. Sie haben gewöhnlich insgesammt die Größe einer mittelmäßigen, aber völlig kugelrunden Muskate, damit sie leicht in der Hand zu halten sind und darin können bequem verborgen werden. Diese Korkbällchen werden über einem brennenden Lichte gebräunet, oder dunkelfarbig gebrannt, jedoch nicht so sehr, daß der äußere Rand derselben verbrennen oder uneben werden könnte; worauf sie mit einem wollenen Tuche fein abgerieben werden, damit sie nicht in der Hand abfärben und diese beschmutzen.

Außerdem ist auch noch ein kleiner runder, sogenannter Zauberstab, oder Jakobsstab erforderlich, der etwa zwölf Zoll lang und einen halben Zoll dick zu seyn braucht, und von Buchsbaum- oder von Ebenholze zierlich gedreht ist. Dieses Stäbchen ist von

innen hohl, so, daß es eine Röhre bildet, in welche ein anderes dünneres rundes Stäbchen von demselben festen Holze paßt, das durch jene Röhre bis an den unteren Rand hindurch reicht, und in diese bequem kann hineingeschoben und aus ihr wieder mehr oder weniger herausgezogen werden; Fig. 4. und 5. doch so, daß der Zauberstab nur aus einem einzigen ganzen Stäbchen zu bestehen scheinet, und das zweite hineingeschobene Stäbchen nicht als ein besonderer Theil desselben zu bemerken ist. An dem unteren Rande hat die hohle Röhre dieses Zauberstabes eine ebenfalls hohle und unten offene, ungefähr einen Zoll breite Einfassung von Elfenbein Fig. 4. a. und eben so hat auch das hineinpassende zweite runde Stäbchen oben eine gleichbreite beinerne Einfassung, Fig. 4. und 5. c., welche den Griff desselben bildet. Zugleich hat dieses zweite dünne Stäbchen an dem unteren Ende eine ähnliche, mit der Stärke desselben gleichmäßig fortlaufende, ziemlich einen halben Zoll breite elfenbeinerne Besetzung Fig. 5. b., welche genau in die untere Oeffnung der Röhre des Zauberstabes einpaßt, welche alsdann desto weniger kann bemerkt werden, wenn dieses Stäbchen in jenen hinein geschoben ist.

Besser ist es, wenn man sich von dem Drechsler zwei dergleichen Zauberstäbchen von gleicher Form und Größe drehen läßt, wovon aber das eine ein gewöhnliches ganzes rundes Stäbchen, ohne das zweite dareinpassende Stäbchen ist, so, daß man dasselbe vorher den Zuschauern vorzeigen und untersuchen lassen kann, während man das zweite Zauberstäbchen einstweilen

bei Seite legt, um es alsdann, wenn es gebraucht wird, mit jenem zu vertauschen.

Mit diesem Jakobs- oder Zauberstabe wird nicht allein das jedesmalige Spiel mit den Bechern und Muskaten geleitet, indem es der Tausendkünstler in der Hand schwingt, und auf die Becher damit klopft u. d. gl. um dadurch zum Schein die Gaukelei zu bewirken, sondern es dient auch besonders und hauptsächlich dazu, dasselbe während des Becherspieles in der Hand zu führen und dadurch die in der Hand verborgen gehaltene Muskate desto besser zu verbergen, auch öfters die Hand auf eine ungezwungene Art geschlossen halten zu können.

I. Das Muskatenspiel.

Dieses angenehm unterhaltende Spiel bestehet in verschiedenen Belustigungen, die man Anfangs blos mit den kleinen Korkballen, oder Muskaten anstellt, ohne dabei die Becher zu gebrauchen. Das erste Erforderniß bei dem ganzen Becher- und Muskatenspiele ist, daß man sich durch einige Uebung die Kunstfertigkeit zu eigen mache, eine Muskate geschickt und ohne daß es könnte bemerkt werden, in der Hand zu halten, während die Zuschauer wähnen, daß sie daraus verschwunden sey, und sie auch wieder nach Belieben in der Hand, oder an einem anderen Platze zum Vorschein zu bringen, was dann nach dem gebräuchlichen Kunstausdrucke das Verschicken der Muskate genannt wird.

Das dabei zu Grunde liegende geschickte Verbergen einer Muskate in der Hand geschiehet auf ver-

schiedene Art. Gewöhnlich hält man die Muskate zwischen dem Mittelfinger und dem Gold- oder Ring-Finger der rechten Hand verborgen, Tab. I. Fig. 6., oder man preßt sie zwischen den Ballen und die Fuge der flachen rechten Hand, Fig. 7., so, daß man die Hand in beiden Fällen geöffnet kann über den Tisch halten, um sie der Gesellschaft zu zeigen, ohne daß die darin verborgene Muskate könnte bemerkt werden. Indem man die Hand abwechselnd umkehrt, oder auch sie zuschließt und wieder öffnet, kann man nach einiger Uebung die verborgen gehaltene Muskate sehr leicht und schnell zwischen den beiden Fingern hervor und wieder zurückdrängen, oder sie auch in die flache Hand fallen lassen, um damit zu spielen, und sie auch wieder aus der hohlen Hand an die vorige Stelle zurückbringen um sie verschwinden zu lassen. Der Zuschauer bekommt hierbei gewöhnlich mehr nur die äußere Hand und den Rücken derselben, als das Innere derselben zu sehen, wobei der Spieler das genannte Zauberstäbchen nachläßig in der geschlossenen Hand hält, Fig. 8., um die darin versteckte Muskate desto besser zu verbergen und die Hand auf eine ungezwungene Art abwechselnd geschlossen zu halten.

Das Verschicken der Muskate.

Um eine Muskate zu verschicken, faßt man sie mit den Fingerspitzen des Daumens und des Zeigefingers der rechten Hand, Tab. I. Fig. 9., und zeigt sie der Gesellschaft. Indem man hierauf die Hand zurückziehet und nach dem auf dem Taschenspielertische liegenden Zauberstäbchen greift, läßt man die Muskate in die

hohle Hand fallen Fig. 10. und schiebt sie zugleich schnell vermittelst des Daumens hinauf zwischen den Goldfinger und den Mittelfinger Fig. 11., wobei man sich stellt, als lege man die Muskate in die geöffnete linke Hand die man dann schnell zuschließt, um zum Schein die vermeintlich hineingelegte Muskate festzuhalten. Da die Muskate nur aus leichtem Kork bestehet, so wird sie durch ihre Leichtigkeit verhindert, zwischen den beiden Fingern herauszufallen, wenn man sie mit denselben ein wenig drückt, so, daß man die Hand alsdann geöffnet aus der linken Hand zurückziehen und zeigen kann, nachdem man die Muskate zum Schein in die linke Hand gelegt und dieselbe zugemacht hat, ohne daß die zwischen den beiden Fingern gehaltene Muskate könnte bemerkt werden.

Bei einiger Uebung, welche überhaupt bei den sämmtlichen Belustigungen dieser Art und ihrer geschickten Ausführung nöthig ist, wird man es leicht zu der erforderlichen Fertigkeit in diesem Verschicken der Muskate bringen können, so, daß das Ganze sehr schnell und geschickt von Statten gehe, und der Zuschauer, ohne die Täuschung zu gewahren, in der Meinung stehe, daß sich die Muskate wirklich in der linken Hand befinde, während sie in der Rechten verborgen ist. Eben so leicht wird es durch diese Uebung zu bewerkstelligen seyn, daß man die Hand, in welcher die Muskate zwischen den Fingern verborgen wird, zu öffnen und sie so den Zuschauern zu zeigen, ohne daß die Muskate zu bemerken wäre; indem man sie, auf oben erwähnte Art zwischen den beiden Fingern bald etwas weniges hervor- bald zurückdrängt, je

nachdem man die Hand von der einen oder der anderen Seite zeigen will.

Hierbei ist es jedoch, so wie bei den übrigen Taschenspielereien, nöthig, daß man während des Spieles den Blick nicht auf sich selbst und die eigenen Hände, sondern vielmehr immer fest auf die Zuschauer hinrichte und dadurch ihre Blicke auf seinen Mund hinhefte, und daß man sich zugleich eine angenehme Geläufigkeit der Zunge aneigne, um mit einer natürlichen Leichtigkeit und ungezwungenen lebhaften Gesprächigkeit die Zuschauer während des Spieles auf eine anständige ergötzende Art zu unterhalten. Hierdurch wird man sehr leicht, und ohne daß es die Zuschauer selbst wissen, ihre Aufmerksamkeit zerstreuen und sie von dem Spiele der Hände hinwegleiten, um dasselbe desto besser ausführen zu können. Wenn auch der Tausendkünstler die Gesellschaft höflich ermahnet: „Meine Herren und Damen, haben Sie die Güte mir nicht auf die Lippen sondern auf die Hände zu sehen; denn das ganze dieser Belustigungen geht ganz natürlich zu und beruhet blos auf Täuschung, die durch Geschwindigkeit bewirkt wird!“ — so werden gleichwohl während seiner heitern Unterhaltung, ungeachtet seiner Aufforderung, die Augen der Anwesenden mehr auf seinen Mund als auf die Hände unwillkührlich gerichtet seyn.

Jedoch erfordert es hierbei die Klugheit, daß der Tausendkünstler seine Gesprächigkeit nicht so weit ausdehne, daß er vielleicht vor einer anzustellenden Belustigung voreilig ankündigte, worin diese Belustigung bestehen und was er jetzt vornehmen werde. Vielmehr

muß er die Gesellschaft hierüber in Ungewißheit lassen; denn hierdurch gewinnt nicht allein die jedesmalige Belustigung an Interesse für die Zuschauer, sondern er wird auch zugleich dadurch in den Stand gesetzt, sein Spiel desto leichter auszuführen, oder auch dasselbe schnell und ohne sich eine Blöße zu geben, durch eine andere eingeschobene Belustigung zu verändern, wenn vielleicht ja einmal zufällig die vorgenommene erstere Belustigung nicht ganz gelingen sollte.

Während nun die Zuschauer die Muskate in der linken Hand vermuthen, die sich aber, nach der oben gegebenen Anleitung unverrückt zwischen dem Gold- und dem Mittel-Finger der rechten Hand versteckt befindet, klopft man mit dem in der Rechten geschwungenen Zauberstabe auf die geschlossene linke Hand, wobei man der darin vermeinten Muskate vermöge einiger Machtsprüche gebietet, aus derselben zu verschwinden. Man öffnet hierauf die bis dahin geschlossen gehaltene leere Linke, und zeigt der Gesellschaft, daß die verschickte Muskate dem erhaltenen Befehle Genüge geleistet habe und davon gewandert sey.

Nach einer kurzen Pause, die sich durch eine kleine angenehme Unterhaltung über den raschen Flug der folgsamen Muskate und ihr plötzliches Verschwinden ausfüllen läßt, hebt man die rechte Hand empor und winkt damit nach der Ferne hin, als wolle man die verschickte Muskate, unter einer abermaligen Beschwörungsformel, von dorther wieder herbei locken, indem man zugleich die Blicke dorthin heftet. Während nun hierbei die Zuschauer unwillkührlich ihre Augen ebenfalls erheben und den Blicken des Tausendkünstlers

nach der Ferne hin folgen, um die Muskate von dorther durch die Luft wieder ankommen zu sehen, wird es diesem desto weniger schwer fallen, die in der rechten Hand verborgen gehaltene Muskate zwischen den beiden Fingern heraus und in die hohle Hand fallen zu lassen, um sie wiederum vorzuzeigen.

Mit diesem schnellen Herbeirufen der verschickten Muskate lassen sich mancherlei beliebige Veränderungen vornehmen. So kann man unter anderen ähnlichen Abwechselungen das Zauberstäbchen in die linke Hand nehmen und es durch die geschlossene rechte Hand ziehen, wobei man sich stellt, als zöge man mit den Fingern derselben die Muskate aus dem Stäbchen heraus, die man aus ihrem verborgenen Platze zwischen dem Mittelfinger und dem Goldfinger heraus in die hohle Hand und aus dieser auf den Tisch herabrollen läßt. Auch kann man sich zu irgend einer Dame aus der Gesellschaft begeben und sich von derselben ihren Arbeitsbeutel oder ihr Nähkästchen ausbitten, wo es dann sehr leicht ist, während man den Beutel oder das Kästchen öffnet, die in der rechten Hand versteckte Muskate hinabgleiten zu lassen, um sie der Person selbst heraussuchen zu lassen.

Eben so kann man auch eine andere Muskate von den vorräthigen Muskaten vor Anfang dieser Belustigungen an irgend einem beliebigen Ort in dem Zimmer, oder wohl auch in einem anderen Zimmer vorher verbergen, und alsdann die eine oder die andere Person aus der Gesellschaft ersuchen, sich nach dem ihr genannten Orte zu begeben, und die dorthin verschickte Muskate herbei zu holen.

II. Das Becherspiel.

Erste Belustigung.

Von zwei oder drei Bechern abwechselnd den einen durch den Boden des andern zu werfen.

Zu dem Becher- und Muskatenspiele gehören vorzüglich nebst den bereits erwähnten einander völlig gleichen drei Bechern, die man vor sich hin der Reihe nach auf den Taschenspielertisch hinstellt, vier einander völlig gleich geformte Muskaten, wovon man jedoch nur drei Stücke vorzeigt und sie vor die auf dem Tische stehenden drei Becher hinlegt, die vierte aber, ohne daß sie die Zuschauer bemerken, oder das Daseyn einer vierten Muskate ahnen können, einstweilen beiseite legt.

Der Tisch, auf welchem diese Belustigungen angestellt werden, muß jedoch mit einem Teppich von grünem Tuche, oder einem anderen, etwas rauhen oder wollenen Stoffe bedeckt seyn, so, daß die darauf fallende Muskate nicht gehört werde und nicht leicht fortrollen könne.

Wenn man sich nun anschickt das Spiel zu beginnen, so bedient man sich als Vorspiel desselben der hier folgenden Belustigung. Unter einer die Aufmerksamkeit der Gesellschaft theilenden einleitenden Unterhaltung, etwa über das hohe Alter der Taschenspielerkunst überhaupt und des seit vielen Jahrhunderten bekannten, vermeintlich von den Egyptern zuerst nach England gebrachten und von den dortigen Gauklern oder Jugglers (lies: Dschogklörs) bald weiter verbreiteten, eben so einfachen als witzigen und anziehenden

Becherspieles in's besondere u. s. w., ergreift man nachlässig einen von den auf dem Tische stehenden drei Bechern mit der linken Hand. Nachdem man auf einige Augenblicke nachlässig damit gespielt und ihn abwechselnd etliche Male einige Zoll hoch über dem Tische empor geworfen und wie einen Ball gefangen hat, hält man ihn an dem oberen Rande zwischen dem Daumen und dem Zeige- und Mittelfinger der linken Hand locker gefaßt, etwas schräg über den Tisch. Jetzt ergreift man den zweiten Becher mit der rechten Hand, den man mit einiger Kraft in den ersten in der linken Hand befindlichen Becher hineinwirft Tab. I. Fig. 12. Indem dieser zweite Becher die innere Wand des ersten Bechers klirrend berührt, läßt man diesen ersten Becher schnell aus der linken Hand heraus und auf den Tisch herabgleiten, wobei man zugleich den zweiten eben hineingeworfenen Becher behende anstatt des vorigen Bechers an dem oberen Rande faßt und hält, alsdann auch den dritten Becher ergreift und diesen wie vorher in den zweiten jetzt in der linken Hand schwebenden Becher wirft, den man auf den Tisch hinabgleiten läßt während man wie vorher den dritten in den zweiten hineingeworfenen Becher schnell an dem oberen Rande ergreift und festhält, und so einige Male mit den Bechern fortfährt, wo es dann scheinen wird, als würde jeder dieser drei Becher wirklich durch den festen Boden des andern Bechers hindurch geworfen.

Wenn dieses Spiel geschickt und mit angenehmer Leichtigkeit ausgeführt wird, so gewährt es jederzeit vieles Vergnügen, ohne daß man so leicht begreifen

könnte, wie es möglich sey, daß ein kegelförmiger oben weiter und unten enger Becher von festem Bleche durch den festen Boden des anderen Bechers gehen könne. Jedoch ist es hierbei nöthig, daß dieses scheinbare Durchwerfen der Becher schnell hinter einander und mit angenehmer Leichtigkeit ausgeführt werde, so wie es auch anzurathen ist, dasselbe nicht allzu oft zu wiederholen, sondern es bald abzubrechen, weil man bei der längeren Fortsetzung des Spieles der eigentlichen Beschaffenheit dieses scheinbaren Durchwerfens auf die Spur kommen könnte.

Zweite Belustigung.

Eine Muskate unter einen Becher zu spielen.

Man stellt nunmehr, für die verschiedenen Touren des Becher- und Muskatenspieles, die drei Becher umgestülpt vor sich auf den Tisch hin in einer geraden Reihe Tab. I. Fig. 13. und legt vor jedem derselben eine von den vorgezeigten drei Muskaten nieder, nachdem man zuvor die vorhin beiseite gelegte vierte Muskate insgeheime ergriffen und auf die oben beschriebene Art zwischen dem Ballen und der etwas zusammengepreßten flachen rechten Hand verborgen hat, Fig. 7. Jetzt zieht man den einen von den drei aufgestellten Bechern nach sich hin, hebt ihn empor, um ihn der Gesellschaft als leer zu zeigen. Indem man ihn aber mit dem Daumen und der Spitze des Zeigefingers an dem oberen Rande leicht faßt, die rechte Hand aber an den unteren weiten Rand legt, und so den Becher auf den Tisch niedersetzt, Tab. I. Fig. 14., läßt man auch im Niedersetzen des Bechers die in der rechten Hand

verborgene Muskate schnell und unvermerkt aus dieser unter den Becher schnellen; worauf man die beiden Hände durch einander schlägt und der Gesellschaft bemerkbar macht, daß man nicht vielleicht etwas darin verberge.

Nunmehr ergreift man mit der linken Hand eine von den drei auf dem Tische liegenden Muskaten, legt sie in die offen gehaltene rechte Hand und zeigt sie der Gesellschaft. Indem man aber den auf dem Tische liegenden Zauberstab ergreift und die rechte Hand schließt um den Stab darin zu halten, bringt man schnell die darin liegende Muskate nach der oben gegebenen Anleitung, Fig. 11., mit Hülfe des Daumens an ihren Platz zwischen dem Mittelfinger und dem Goldfinger, wo man sie verborgen hält. Unter einer passenden Zauberformel schwingt man hierauf den Zauberstab über den Becher und zieht alsdann mit der linken Hand den Zauberstab aus der rechten Hand heraus, die man einige Augenblicke lang geschlossen über den Becher hält; worauf man sie schnell öffnet, sie der Gesellschaft als leer zeiget und alsdann den Becher von dem Tische emporhebt, wo man mit Erstaunen die Muskate unter demselben finden wird.

Dritte Belustigung.

Fortsetzung des vorigen Spieles.

Während man zur Fortsetzung der vorigen Belustigung mit der linken Hand die unter dem Becher gefundene Muskate hinwegnimmt, mit der Rechten aber den Becher an dem unteren weiten Rande faßt und ihn wiederum auf den Tisch niedersetzt, läßt man

auch sogleich die in der Rechten verborgen gehaltene Muskate unter den Becher fallen. Man legt alsdann zum Scheine mit der linken Hand die damit vorhin weggenommene Muskate schnell in die rechte Hand, die man eben so schnell zumacht, ohne die Muskate wirklich zu nehmen. Während man die linke Hand schnell aus der Rechten hinwegzieht und diese geschlossen über den Becher hält, bringt man die linke Hand behend an den äußeren Rand des Tisches, und läßt die darin versteckte Muskate auf den mit einem Tuche bedeckten Schoß herabfallen. Wenn dieses alles mit der nöthigen Behendigkeit rasch hinter einander ausgeführt wird, so wird man auch um so weniger etwas von der wahren Beschaffenheit der Sache und von dem Hinabwerfen der Muskate auf den Schoß bemerken, da gegenwärtig die Blicke der Anwesenden weniger auf die linke, als vielmehr auf die rechte Hand des Taschenspielers und die mit derselben auszuführende Gaukelei gerichtet sind.

Hierauf ergreift man mit der linken Hand den auf dem Tische liegenden Zauberstab, den man unter einigen Zaubersprüchen über der über den Becher geschlossen gehaltenen rechten Hand hin- und herschwingt, alsdann diese schnell öffnet, sie eben so wie die linke Hand der Gesellschaft als wirklich leer zeigt, und alsdann Jemand aus der Gesellschaft ersucht, sich an den Taschenspielertisch zu verfügen, den dort umgestülpten Becher selbst empor zu heben, um die Muskate darunter zu finden.

Vierte Belustigung.

Weitere Fortsetzung dieses Spieles.

Während dieser Zeit hat man die beste Gelegenheit eine andere auf dem Schoße bereit liegende Muskate, an welcher ein dünner blauseidener Faden befestiget ist, mit der linken Hand auf den Tisch zu bringen und sie neben dem Zauberstabe einstweilen mit den Fingern zu bedecken, wobei man jedoch das untere Ende des seidenen Fadens zwischen den Spitzen des Daumens und des Zeigefingers fest hält, oder dasselbe auch mit ein wenig Wachs an dem Nagel des Zeigefingers festklebt.

Man bittet sich hierauf die unter dem aufgehobenen Becher vorhin hinweggenommene Muskate wiederum aus und legt sie in die rechte Hand. „Sie wollen gefälligst bemerken, verehrte Anwesende", wendet sich hierauf der Künstler an die Gesellschaft, „von welcher seltsamen Beschaffenschaft diese Muskate ist. Lassen sie uns jetzt einen Versuch machen, ob wir den sie beflügelnden kleinen Dämon Hoccius Boccius nicht auf eine andere Weise festbannen können." Nach diesen Worten stellt man ein schon bereit stehendes verschlossenes nettes Kästchen vor sich hin, wobei man zugleich in der rechten Hand die hinein gelegte Muskate verbirgt. Indem man aber nach dem Zauberstäbchen greift, faßt man schnell die unter den Fingern der linken Hand liegende an dem seidenen Faden befestigte Muskate, hält sie zwischen den Fingerspitzen über dem geöffneten Kästchen empor, und wirft sie vor den Augen der Zuschauer in das Kästchen hinein. Während man aber den Deckel des Kästchens zuschlägt,

zieht man auch zugleich mit der linken Hand, vermittelst des seidenen Fadens, die daran befestigte Muskate schnell heraus nach sich hin und verbirgt sie auf dem Schoße.

„Jetzt soll es dir, du kleines flüchtiges Wesen, wohl nicht so leicht werden, uns zu entschlüpfen“, wendet man sich an das Kästchen, das man verschließt und den Schlüssel desselben einer Person zur Verwahrung übergiebt.

Zu gleicher Zeit faßt man den Becher wiederum an dem unteren weiten Rande mit der rechten Hand, und indem man ihn auf den Tisch niedersetzt, bringt man auch auf die gewöhnliche Art die in der Rechten verborgene Muskate behend unter denselben.

Nunmehr schwingt man den Zauberstab über das verschlossene Kästchen und fordert den darin mit seiner Muskate eingeschlossenen kleinen Dämon unter einigen Zauberworten auf, auch diesmal seine magische Kraft zu beweisen. Alsdann wendet man sich an die Person, welche den Schlüssel des Kästchens an sich nahm, mit der Bitte das Kästchen zu öffnen, worin man mit Verwunderung die daraus verschwundene Muskate vermissen, und sie dagegen unter dem aufgehobenen Becher wieder finden wird.

Fünfte Belustigung.

Die Muskate unter einen beliebigen Becher zu legen und sie dort verschwinden zu lassen.

Zur ferneren Fortsetzung dieser Belustigung nimmt man die vorige Muskate in die linke Hand, mit der rechten Hand aber stellt man die drei Becher offen der

Reihe nach vor sich hin. Jetzt ersucht man eine Person aus der Gesellschaft, nach eigenem Belieben einen von den drei Bechern zu bestimmen, unter welchen die Muskate soll gelegt, oder, nach dem Kunstausdrucke: gesetzt werden. Gewöhnlich wird man den mittelsten Becher wählen, wenn aber dieses hier auch nicht geschehen sollte, so hat dieses keinen besonderen störenden Einfluß auf das Spiel selbst, und thut demselben keinen Eintrag.

Man hebt nun die Becher mit der rechten Hand auf, legt mit der linken Hand die zwischen den Spitzen des Daumens und des Zeigefingers gehaltene Muskate vor den gewählten Becher auf den Tisch, und stülpt die Becher der Reihe nach rasch um. Indem man aber den bezeichneten Becher mit der rechten Hand über die vor demselben hingelegte Muskate schnell und stark niedersetzt, stößt man ihn im Niedersetzen mit der Schärfe des unteren Becherrandes auf den äußeren Rand der Muskate, so, daß der Rand des Bechers ungefähr den vierten Theil der Muskate trifft, und dieser dadurch dem Drucke des Bechers nachgeben und die rechte Hand des Tausendkünstlers, womit er den Becher an dem unteren Rande gefaßt hatte, hinschnellen muß, wobei er sie schnell zwischen dem Ballen und der flachen Hand auffaßt und verbirgt. Er zieht sogleich die Hand von den Bechern zurück, indem er den Zauberstab ergreift, den er unter einigen Machtsprüchen über den Becher schwingt, unter welchen die Muskate war gelegt worden, und er der Muskate befiehlt seiner über ihr gebietenden Macht sich zu fügen nnd sich unsichtbar zu machen.

Der Künstler stößt hierauf die sämmtlichen auf dem Tische niedergestülpten drei Becher mit dem Zauberstabe um, und zur Verwunderung der Zuschauer ist die Muskate dem über sie gebietenden Machtspruch gemäß verschwunden.

Er stülpt alsdann die drei Becher wiederum der Reihe nach um, hebt einen nach dem andern nach einigen Augenblicken, unter einer passenden Anrede, nochmals auf, um der Gesellschaft zu zeigen, daß sich wirklich nichts unter demselben befinde. Indem er sie aber wieder auf den Tisch umstürzt, läßt er auch die in der Rechten verborgen gehaltene Muskate behend unter den vorhin bezeichneten Becher fallen. Er schwingt abermals den Zauberstab, gebietet der Muskate wieder sichtbar zu werden, und wenn die Becher mit dem Zauberstabe wiederum umgestoßen worden, so wird man sehen, daß die vorhin verschwundene Muskate wirklich dem Willen des Tausendkünstlers Folge geleistet und sich unter dem Becher wieder eingestellt habe.

Sechste Belustigung.

Die Muskate wandern zu lassen.

Man greift jetzt wieder mit der rechten Hand nach den Bechern, und indem man den ersten derselben über die auf dem Tische liegende Muskate schnell und kräftig niederstürzt, schnellt man, wie vorher, vermittelst der Schärfe des untern Becherrandes die Muskate in die hohle Hand nach sich hin, wo man sie zwischen dem Ballen und der Fuge der inneren Hand hält, während die Zuschauer sie unter dem darüber gedeckten Becher vermuthen. Man setzt hierauf

auch den zweiten Becher schnell nieder, und indem man so auch mit dem dritten Becher verfährt, läßt man im Niedersetzen desselben die in der rechten Hand verborgen gehaltene Muskate behende unter den Becher schlüpfen.

Unter einer passenden Bemerkung über die geheime Macht, an welche die Muskate und der ihr zugetheilte kleine unsichtbare Dämon gefesselt sey, um sich ganz nach dem Willen und Befehle des Künstlers zu fügen, schwingt dieser seinen Zauberstab über die Becher, wobei er der Muskate gebietet, ihren vorigen Platz schnell zu verlassen und unter einen andern Becher zu wandern, wozu er derselben über den Bechern mit dem Zauberstabe den Weg andeutet. Nach einigen wenigen Augenblicken stößt er die drei Becher mit dem Zauberstabe um, wo man denn verwunderungsvoll sehen wird, daß die Muskate unter dem ersten Becher hinweg und unter den dritten Becher spaziert sey.

Der Künstler setzt hierauf diesen dritten Becher wiederum scheinbar über die darunter gelegene Muskate, die er wie vorher mit der Schärfe des Randes des darüber gesetzten Bechers abermals in die hohle rechte Hand schnellt, dann den zweiten Becher ergreift und im Niederstürzen desselben die in der Rechten verborgene Muskate unter diesen Becher bringt, und endlich eben so rasch den letzten Becher leer niederstürzt. Wenn er nachher die drei Becher wie vorher mit dem Zauberstabe umwirft, so zeigt es sich, daß auch jetzt wieder die Muskate dem bei dieser Belustigung gebrauchten Zauberspruche gemäß, dem Befehle des Künstlers Genüge geleistet und ihre Wanderung von

dem vorigen Becher hinweg nach dem zweiten Becher angestellt habe.

Auf diese Art läßt sich dieses Spiel vielfältig wiederholen und die Muskate abwechselnd unter diesen oder unter jenen Becher bringen. Jedoch ist es rathsam, dieses Spiel eben so wenig als jede andere Taschenspielerei zu lange fortzusetzen, weil eine zu ofte Wiederholung nicht allein auf die Spur leiten könnte, wie diese Täuschung bewerkstelliget werde, sondern auch das Interessante der Belustigung dadurch vermindert wird.

Siebente Belustigung.

Die Muskate durch die Boden der übereinander gestürzten Becher zu bringen.

Die Muskate wird nunmehr wieder zu den andern beiden Muskaten auf den Tisch vor die dort aufgestellten Becher gelegt, wobei man zugleich die vierte dazu gehörige auf dem Schoße liegende Muskate behende aufgreift und sie schnell auf die oben genannte Weise zwischen dem Ballen und dem Faustgelenke verbirgt. Indem man jetzt, zur Fortsetzung des Becherspieles, den einen Becher mit der rechten Hand faßt und ihn rasch auf den Tisch niederstürzt, bringt man auch zugleich die in der Hand versteckte Muskate unter denselben, worauf man eben so schnell die anderen beiden Becher über den ersten stülpt, Tab. I. Fig. 15.

Hierauf hebt man eine von den drei auf dem Tische liegenden mit der rechten Hand auf, die man behende zwischen den Fingern herab in die Hand fallen läßt und sie darin verbirgt, indem man sich stellt,

als lege man sie in die linke Hand, welche man schnell schließt, während man die Rechte aus derselben rasch hinwegzieht, damit den Zauberstab ergreift, und ihn unter einigen Machtsprüchen über den über einander stehenden Bechern schwingt, wobei man mit der geschlossenen Linken eine Bewegung von oben herab nach den Bechern macht, als würfe man die vermeintlich darin gehaltene Muskate durch die Becher hindurch.

Die linke Hand wird nach dem geschehenen Wurfe schnell geöffnet und als leer vorgezeigt, worauf man die über einander stehenden Becher von einander aufhebt und sie abgesondert vor sich auf den Tisch stellt, und die scheinbar durch die Boden der drei Becher geworfene Muskate unter den untersten Becher finden läßt.

Unterdessen wird die rechte Hand zurückgezogen nach dem äußeren Rande des Tisches um die darin verborgene Muskate schnell und unbemerkt auf den Schoß fallen zu lassen und die Hand ebenfalls als leer zu zeigen.

Zur Fortsetzung dieses Spieles, welches jedoch rasch hinter einander mit zweckmäßiger Geschwätzigkeit ausgeführt werden muß, stürzt man mit der rechten Hand den ersten Becher wieder rasch und kräftig über die vorhin darunter gefundene Muskate, aber im Niedersetzen desselben schnellt man mit der Schärfe des unteren Becherrandes die Muskate auf die oben beschriebene Art behende in die offen gehaltene Hand, wo man sie rasch zwischen dem Ballen und dem Faustgelenke, wie oben Fig. 7., gepreßt hält.

Indem man jetzt schnell den zweiten Becher ergreift, und ihn über den ersten Becher stürzt, läßt man bei dem Neigen desselben die in der rechten Hand verborgen gehaltene Muskate hineinfallen, worauf man den Becher geschwind über den ersten Becher stürzt, so daß die Muskate auf den Boden desselben fallen muß, und alsdann auch den dritten Becher schnell über den zweiten Becher stellt, Fig. 16., wo sich bei dem Aufheben zeigen wird, daß die Muskate ihren vorigen Platz unter dem untersten Becher verlassen habe, und durch den Boden desselben scheinbar hinauf unter den mittelsten Becher gewandert sey.

Während der Tausendkünstler die Becher zur weiteren Fortsetzung des Spieles wiederum, wie vorher, übereinander stürzt, kann es ihm nicht schwer fallen, bei dem Ergreifen des zweiten Bechers den kleinen Finger der rechten Hand unter den Becher zu bringen, und bei dem schnellen Niederstürzen desselben durch eine kleine Neigung des Bechers die dort liegende Muskate, Fig. 16., mit diesem Finger rasch hinweg und in die rechte Hand zu drücken. Indem er jetzt auch den dritten Becher ergreift und ihn über den zweiten schnell stürzt, läßt er auf die oben genannte Art die Muskate aus der Hand in den Becher fallen, und bringt sie so unter den niedergesetzten obersten Becher auf den Boden des darunter befindlichen mittelsten Bechers, Fig. 17.

Wenn alsdann die Becher von einander abgehoben werden, so zeigt es sich, daß die Muskate abermals ihren vorigen Platz auf dem untersten Becher

verlassen und ihn auf den Boden desselben unter dem obersten Becher eingenommen habe.

Achte Belustigung.

Das Spiel mit drei Muskaten.

Die drei Becher werden nunmehr wieder der Reihe nach auf den Tisch offen hingestellt und vor einem jeden derselben wird eine von den vorgezeigten drei Muskaten hingelegt, wobei die linke Hand die auf dem Schoße liegende nicht mit vorgezeigte vierte Muskate auffaßt und sie der rechten Hand schnell und unbemerkt zusteckt, während sie der rechten Hand bei dem Aufstellen der Becher behülflich ist.

Diese vierte Muskate wird schnell auf die bereits genannte Art in der Rechten verborgen, und indem man den ersten Becher A, Tab. I. Fig. 18., ergreift und ihn umkehrt auf den Tisch rasch niedersetzt, läßt man schnell die Muskate darunter fallen.

Hierauf faßt man die vor diesem umgestülpten Becher liegende Muskate mit den Spitzen des Daumens und des Zeigefingers wie in Tab. I. Fig. 9., und legt sie zum Scheine in die etwas offen hingehaltene linke Hand. Indem aber die linke Hand zugemacht wird, um die scheinbar hineingelegte Muskate darin festzuhalten, und man die Finger der rechten Hand nebst der Muskate aus derselben zurückzieht, läßt man schnell die Muskate in die rechte Hand rollen und verbirgt sie darin zwischen dem Ballen und der etwas zusammengebogenen Faust, wie in Tab. I. Fig. 7., während man den vor den Bechern auf dem Tische liegenden Zauberstab aufhebt und ihn in der

rechten Hand über den umgestürzten ersten Becher schwingt.

Hierbei wird die linke Hand geschlossen, oben auf diesen Becher gestellt, gleichsam als ob man die darin vermeinte Muskate durch den oberen Boden des Bechers wollte in den inneren Raum desselben hinabrollen lassen. Nachdem man diese Hand unter einigen Machtsprüchen mit dem in der Rechten geschwungenen Zauberstabe einige Male berührt hat, wird die Linke schnell geöffnet und leer vorgezeigt.

Um die rechte Hand zur Fortsetzung des Spieles frei zu bekommen, wird der Zauberstab auf einige Augenblicke niedergelegt, worauf man die vor dem mittelsten Becher B liegende Muskate aufhebt, sie wie vorher scheinbar in die linke Hand legt, sie aber bei dem Zurückziehen der rechten Hand, eben so wie vorher, in derselben verbirgt, und sie während des Niedersetzens dieses zweiten Bechers unter denselben bringt. Die linke Hand wird, so wie vorher, geschlossen auf den Becher gestellt, und nachdem sie mit dem geschwungenen Zauberstabe ist berührt worden, schnell geöffnet und leer vorgezeigt.

Auf dieselbe Art wird endlich auch die dritte Muskate aufgehoben, zum Schein in die linke Hand gelegt, und im Niedersetzen des dritten Bechers C unter denselben gespielt und übrigens wie vorher verfahren.

Das in der Rechten geschwungene Zauberstäbchen wird nunmehr mit dem unteren Ende oben in den tiefsten Boden eines jeden von den drei Bechern der Reihe nach gestülpt, wobei zugleich jeder derselben auf dem Tische umgeworfen wird, um unter einem jeden

Becher die demselben zugetheilte, vorhin hinweggenommene und doch wieder darunter gespielte Muskate bemerken zu lassen.

Neunte Belustigung.

Fortsetzung des vorigen Spieles.

Um die vorige Belustigung weiter fortzuführen, wird mit dem dritten Becher C der Anfang gemacht, der jetzt von dem Tische aufgehoben und auf seinen vorigen Platz, und zwar unmittelbar hinter die vorher darunter gelegene Muskate niedergestellt, so, daß diese vor den Becher zu liegen kommt. Im Niedersetzen des Bechers wird jedoch, auf die gewöhnliche Art, die in der Rechten von vorhin zurückbehaltene und darin versteckte vierte Muskate unter denselben gespielt. Die jetzt vor dem Becher C befindliche Muskate wird mit der rechten Hand von dem Tische aufgehoben, zum Scheine in die linke Hand gelegt, und von derselben scheinbar auf den Schoß herab geworfen.

Auf dieselbe Art wird jetzt der auf dem Tische umgeworfene mittelste Becher B aufgehoben und hinter der ihm zugehörigen Muskate auf den Tisch niedergestürzt; indem dabei zugleich die vorhin scheinbar in die linke Hand gelegte und von derselben auf den Schoß geworfene, in der Rechten aber zurückbehaltene erste Muskate unter diesen Becher gespielt wird. Die vor dem Becher liegende Muskate wird mit der rechten Hand von dem Tische aufgehoben, wie vorher zum Scheine in die linke Hand gelegt und von dieser ebenfalls, jedoch nur zum Scheine, herab auf das über den Schoß gebreitete Tuch geworfen.

Eben so verfährt man endlich auch noch mit dem noch übrigen Becher A, der jetzt ebenfalls auf seinen vorigen Platz wieder umgestellt wird, wobei die von vorher in der rechten Hand insgeheim zurückbehaltene Muskate darunter gespielt wird. Die vor dem Becher liegende Muskate wird nunmehr aber nicht bloß zum Scheine, sondern wirklich in die linke Hand gelegt, und aus derselben vor den Augen der Zuschauer wirklich langsam auf den Schoß herabfallen gelassen.

Um die Täuschung bei dieser Belustigung auf eine angenehme überraschendere Art zu erhöhen, hat der Künstler vorher aus seinem vorhandenen Muskaten-Vorrathe insgeheim noch zwei andere dergleichen Muskaten auf den Schoß gelegt, die von der vorhergehenden vierten Belustigung aber zurückgebliebene, an den seidenen Faden befestigte Muskate beiseite gebracht. Diese auf dem Schoße liegenden zwei Muskaten nebst der eben herabgeworfenen dritten Muskate hebt der Künstler mit der linken Hand auf, zieht sie unter dem Tische hervor und zeigt sie der Gesellschaft in der offenen Hand; worauf er die Hand wieder unter den Tisch bringt, um die drei Muskaten wiederum auf den Schoß zu legen. Während er aber mit der rechten Hand den Zauberstab ergreift und die Anwesenden durch seine Geschwätzigkeit beschäftiget, kann es ihm nicht schwer fallen, diese drei Muskaten, anstatt sie auf den Schoß zu legen, unbemerkt in die Westentasche zu stecken, so, daß sich jetzt nichts mehr auf dem Schoße befindet.

Desto größer und angenehmer wird daher auch die Ueberraschung seyn, wenn der Tausendkünstler

alsdann sich von seinem Sitze erhebt, hinter dem Tische hervortritt, das über den Schoß ausgebreitete Tuch langsam hinwegzieht und es leer ausschüttelt, es über die auf dem Tische stehenden Becher ausbreitet, und man hierauf bei dem Aufheben des Tuches und dem Umwerfen der Becher die vorher hinweggenommenen und auf den Schoß geworfenen drei Muskaten dennoch unter den Bechern erblickt.

Zehnte Belustigung.

Die drei Muskaten unter einen Becher zu vereinigen.

Die drei Becher werden wiederum der Reihe nach über die Muskaten auf dem Tische umgestürzt, wobei man jedoch den Anfang mit dem dritten Becher C, Fig. 18., macht. Der Becher wird jedoch nicht wirklich, wie es bei der Geschwindigkeit des Spieles der Gesellschaft vorkommt, über, sondern hinter der Muskate rasch niedergestoßen, wobei die harsch vor dem unteren Becherrande liegende Muskate von dem zugekrümmten kleinen Finger der rechten Hand ergriffen und bei dem Zurückziehen der Hand mit hinweggenommen und in der Hand verborgen gehalten wird.

Unverzüglich ergreift jetzt die rechte Hand den mittelsten Becher **B**, setzt ihn wirklich über die ihm zugetheilte auf dem Tische liegende Muskate, und eben so rasch stößt man auch den noch übrigen Becher **A** über seine Muskate nieder. Dabei wird zugleich die von dem Becher C zuvor hinweggeraffte und in der rechten Hand versteckt gehaltene Muskate schnell hinunter

gespielt, so, daß nunmehr zwei Muskaten von dem Becher bedeckt werden.

Während des Umstürzens der drei Becher und des Auffassens des davor liegenden Zauberstabes hat man Gelegenheit gehabt, von den in die Westentasche vorhin gesteckten Muskaten eine insgeheim mit der linken Hand hervorzuziehen und sie jetzt der rechten Hand unbemerkbar zuzustecken. Nachdem unter der gebrauchten Beschwörungsformel und der Schwingung des Zauberstabes das Spiel bis hierher gediehen ist, wird das Stäbchen auf einige Augenblicke auf den Tisch gelegt, um die rechte Hand desto freier gebrauchen zu können, womit der erste Becher A aufgehoben wird, um die beiden darunter liegenden Muskaten sehen zu lassen. Bei einer kleinen Neigung des in der Rechten empor gehaltenen Bechers läßt man die in derselben versteckte vierte Muskate in denselben hinabgleiten und stürzt sie mit dem Becher zugleich über die vorhin darunter bemerkten beiden Muskaten schnell nieder.

Jetzt wird der mittelste Becher aufgehoben, um die darunter befindliche Muskate bemerken zu lassen, welche, auf die vorhin genannte Art, bei dem raschen Niedersetzen des Bechers von dem kleinen Finger schnell aufgefaßt und in der Hand verborgen wird, worauf man schnell auch den dritten Becher C empor hebt, um der Gesellschaft zu zeigen, daß der Platz unter demselben leer sey, und die vorhin hier gelegene Muskate sich der unter dem ersten Bcher liegenden Muskate zugesellt habe.

Nachdem hierauf mit dem wieder ergriffenen und über den Becher geschwungenen Zauberstab die Beschwörung

der Muskate geschehen ist, werden mit demselben die drei Becher der Reihe nach umgeworfen, wo man nunmehr mit Verwunderung die sämmtlichen drei Muskaten unter dem ersten Becher bei einander finden wird.

Eilfte Belustigung.

Fortsetzung dieses Spieles.

Zu einer ergötzenden Wiederholung des vorigen Spieles kann man sich bei einiger fortgesetzten Uebung sehr bald die Fertigkeit zu eigen machen, daß man bei dem abermaligen Niederstoßen des Bechers diesen nicht wirklich über die mit der linken Hand zuvor hart aneinander gelegten drei Muskaten, sondern unmittelbar hinter denselben schnell niedersetzt, und dabei die drei Muskaten mit Hülfe des unteren Becherrandes und den kleinen Finger behend in die rechte Hand schiebt, und sie darin verborgen hält. Eben so leicht kann es alsdann auch geschehen, daß man, nachdem der mittelste Becher B auf seinem vorigen Platz ist leer umgestülpt worden, bei dem Niedersetzen des dritten Bechers C die in der rechten Hand verborgenen drei Muskaten hineingleiten und mit dem Becher schnell auf den Tisch niederstoßen kann.

Wenn alsdann die drei Becher mit dem Zauberstabe auf dem Tische umgeworfen werden, so gewährt es den Zuschauern eine sehr angenehme Ueberraschung, gewahr zu werden, daß die nur erst eben noch unter dem ersten Becher A bemerkten drei Muskaten sich nunmehr auf eine so räthselhafte Art plötzlich unter dem dritten Becher C vereiniget haben.

Zwölfte Belustigung.

Die Vereinigung der drei Muskaten unter den über einander gesetzten Bechern.

Der Tausendkünstler hat indessen Gelegenheit genommen, die vorige vierte Muskate nebst den von vorhin noch in der Westentasche verwahrten zwei Muskaten insgeheim hervorzulangen und sie alle drei in der etwas zusammengedrückten rechten Hand verborgen zu halten. Zur weiteren Belustigung mit dem Becherspiele hebt er jetzt die auf dem Tische liegenden Becher mit der rechten Hand auf, stellt sie offen der Reihe nach vor sich auf den Tisch, und läßt dabei zugleich die in der rechten Hand haltenden drei Muskaten in den einen von den drei Bechern schnell hinabfallen, während er die Gesellschaft durch die Geläufigkeit seiner Zunge angenehm zu unterhalten und dadurch ihre Aufmerksamkeit einigermaßen zu zerstreuen bemüht ist.

„Geschwindigkeit ist keine Hexerei, meine verehrten Herren und Damen", redet er sie vielleicht an, indem er die Becher aufstellt und nunmehr die Hände einige Male durch einander schlägt, um bemerken zu lassen, daß nichts darin verborgen sey, „davon habe ich Ihnen bereits einen Beweis gegeben. Hier ist nichts und da ist nichts," fährt er fort, indem er die Hände durcheinander schlägt, „und aus Nichts läßt sich nichts machen, das ist eine bekannte Sache; gleichwohl hoffe ich Ihnen gegenwärtig einen kleinen Beleg von dem Gegentheile dieser Behauptung zu geben. Die natürliche Magie weiß sogar das Unwahrscheinlichste vermöge ihrer ergötzenden Illusionen möglich zu machen; indem ich jetzt versuchen werde, Ihnen dieses bei

der Fortsetzung dieses Becher= und Muskatenspieles zu zeigen, wollen Sie nur gefälligst erwägen, daß bei allen dergleichen scheinbaren Hexereien nur eine Täuschung obwaltet, wobei Geschwindigkeit die Haupt=sache ist. So sehr es auch vielleicht gegen meinen Vortheil zu Gunsten dieser Belustigung seyn möchte, Sie hierauf aufmerksam zu machen, so ermahne ich Sie gleichwohl höflichst, weniger auf meinen Mund, als vielmehr auf meine Hände zu sehen; denn diese sind es, die sehr leicht geschäftig seyn könnten, Ihnen vor Ihren Augen einen kleinen unschuldigen, bloß Ihr Vergnügen bezweckenden Betrug zu spielen."

Unter dieser oder einer anderen ähnlichen Anrede, wobei der Künstler nicht vergessen darf, seine Augen weniger auf seine Hände und auf die Becher, als viel=mehr auf die Zuschauer abwechselnd bald auf diesen, bald auf einen Andern zu richten, und dadurch ihre Blicke nach seinen Lippen hin zu leiten, hat er behende den ersten offen vor ihm stehenden Becher mit den darin liegenden drei Muskaten in den zweiten Becher und in diese beiden in einander stehenden Becher den dritten offen dastehenden leeren Becher gesetzt, so, daß sich die drei Muskaten zwischen dem mittelsten und dem untersten Becher auf dem Boden des letzteren be=finden.

Nunmehr hebt er die in einander stehenden drei Becher mit der rechten Hand auf und stülpt sie alle drei zugleich schnell auf dem Tische um, wie Tab. I. Fig. 16., so, daß in demselben Augenblicke, wo er die Gesellschaft ermahnte, wegen eines ihr zu spielen=den kleinen Betruges auf ihrer Hut zu seyn, dieser

auch schon unbemerkbar geschehen ist, indem die drei Muskaten, von welchen die Zuschauer nichts wissen, sich gegenwärtig auf dem Boden des ersten Bechers unter dem darüber gestülpten mittelsten Becher befinden.

Unter fortgesetzter, die Zuschauer beschäftigender passender Gesprächigkeit hebt er hierauf mit der linken Hand eine von den noch von der vorhergegangenen Belustigung zurückgebliebenen auf dem Tische liegenden drei Muskaten auf und steckt sie zwischen die Lippen, indem er zugleich mit der zugehaltenen rechten Hand das obere Ende des daringehaltenen Zauberstabes wie ein Blaserohr vor die Lippen setzt und zum Scheine die zwischen den Lippen gehaltene Muskate nach den Bechern hin durch das dünne Stäbchen bläst, dabei aber die Muskate in die vor den Mund gesetzte rechte Hand bläst und sie darin verborgen hält. Schnell steckt er so auch die zweite Muskate in den Mund und bläst sie wie die vorige zum Scheine durch das Zauberstäbchen, und auf dieselbe Art verfährt er auch mit der noch übrigen dritten auf dem Tische liegenden Muskate.

Während er durch seine unterhaltende Geschwätzigkeit die Zuschauer davon abhält, ihre Aufmerksamkeit ganz ungetheilt auf seine Hände zu richten, wird es ihm desto leichter, die rechte Hand mit dem darin schwingenden Zauberstabe an den äußeren Rand des Tisches zu bringen und die darin befindlichen drei Muskaten schnell und unbemerkbar auf den Schoß herabfallen zu lassen, wo sie alsdann die linke Hand aufgreift und sie schnell wieder in die Tasche des Gilets steckt.

Hierauf wendet sich der Künstler mit der Bitte an die Zuschauer, daß eine beliebige Person von ihnen die Güte haben möge, sich dem Tische zu nähern und die über einander stehenden Becher behutsam selbst von einander abzuheben und auf den Tisch hinzustellen. Um hierbei zugleich den Verdacht von sich abzuhalten, daß vielleicht die scheinbar durch das Zauberstäbchen geblasenen drei Muskaten auf dem über dem Schoße ausgebreiteten Tuche liegen könnten, tritt er selbst hinter seinem Tische hervor und legt dabei das leere Tuch nachlässig neben sich auf den Tisch.

Auf diese Art wird sich nicht leicht Jemand bei dem Aufheben der Becher das Räthsel erklären können, wie die drei hinweggeblasenen Muskaten durch die Boden zweier über einander gesetzter Becher hindurch kommen konnten, um sich auf dem Boden des untersten Bechers zu vereinigen, so einleuchtend es auch übrigens einem Jeden seyn wird, daß durch ein so dünnes und festes Stückchen Holz unmöglich eine Kugel oder Muskate könne geblasen werden.

Dreizehnte Belustigung.

Die Muskate durch den Tisch in einen darunter gehaltenen Becher zu spielen.

Ohne den Zuschauern lange Zeit zur Ueberlegung oder zur Besprechung über die Art und Weise der Ausführung dieser Belustigung zu lassen, was überhaupt bei dergleichen Taschenspielereien als Regel anzunehmen ist, schreitet er sogleich zu einer andern Belustigung.

Indem er seinen vorigen Platz hinter dem Tische wieder einnimmt, zieht er auch rasch und unbemerkbar

eine von den vorhin in die Tasche gesteckten drei Muskaten mit der linken Hand heraus, die er alsdann im Niedersetzen und in dem Augenblicke, wo er das auf den Tisch gelegte Tuch ergreift und es mit beiden Händen über den Schoß breitet, insgeheim der rechten Hand zusteckt und sie darin verbirgt.

„Es hat Sie ohne Zweifel befremdet, — redet er hierauf die Gesellschaft an, — zu bemerken, daß meine Muskate, welche im Durchmesser bedeutend größer ist, als dieser Jakobsstab, konnte durch diesen hindurch geblasen werden, der noch überdieß durchaus dicht und keineswegs inwendig hohl ist, was schwerlich zu glauben seyn würde, wenn Sie es nicht selbst mit eigenen Augen gesehen hätten. Indessen habe ich die Ehre, Ihnen, der Wahrheit gemäß, zu versichern, daß dieses Alles ganz natürlich zugeht, und daß sich durch die natürliche Magie noch ganz andere schwierige Aufgaben lösen lassen, wovon ich Ihnen sogleich noch einige dergleichen Beispiele geben werde, wenn Sie mir hierzu Ihre Aufmerksamkeit schenken wollen.“

Unter dieser, oder einer anderen ähnlichen Anrede hat er die drei Becher wiederum der Reihe nach aufgestellt, von welchen er jetzt einen derselben mit der rechten Hand über den Tisch emporhält, ihn den Zuschauern als leer zeigt, und ihn hierauf umgekehrt rasch auf den Tisch niederstülpt, wobei er jedoch zugleich die in der rechten Hand verborgen gehaltene Muskate geschwind unter diesen niedersetzenden Becher spielt.

Nunmehr hebt er mit der hinweggezogenen rechten Hand eine von den auf dem Tische liegenden drei

Muskaten auf, die er zwischen den beiden Fingerspitzen des Daumens und des Zeigefingers der emporgehobenen Hand den Zuschauern zeigt, worauf er den Zauberstab mit der linken Hand faßt und sie mit diesem auf den umgestülpten Becher legt. Zugleich fährt er mit der rechten Hand und der darin gezeigten Muskate unter den Tisch, wo er die Muskate schnell in die Gilettasche steckt, und dann von unten mit der Hand an das Tischblatt unter dem oben stehenden Becher schlägt, mit den Lippen über das obere Ende des nach ihm hingerichteten Zauberstäbchens faßt und zum Scheine daran saugt, als wolle er die Muskate durch den Tisch und durch das Stäbchen heraufziehen.

Indem er hierauf die Hand unter dem Tisch hervor zieht und die Linke von dem Becher hinwegnimmt, erhebt er sich von seinem Sitze und tritt hinter dem Tische hervor, damit nicht die Vermuthung Statt finden könne, daß er vielleicht die Muskate auf den Schoß gelegt habe.

Der Becher wird alsdann mit dem darauf gestellten Zauberstabe auf dem Tische umgeworfen, wo man überrascht seyn wird, die Muskate unter dem Becher zu erblicken.

Vierzehnte Belustigung.

Fortsetzung des vorigen Muskatenspieles.

Der Tausendkünstler nimmt seinen Platz hinter dem Tische wiederum ein, hebt mit der leergezeigten linken Hand den leeren Becher auf und hält ihn abermals unter den Tisch, wobei er behende die vorhin in die Tasche gesteckte Muskate hervorzieht und sie eben

so schnell in den einstweilen auf den Schoß gestellten Becher fallen läßt.

„Sie sehen, meine Herren und Damen, — redet er dabei die Gesellschaft an, — daß diese Muskate von unten herauf durch den Tisch spaziert ist. So unglaublich es auch übrigens zu seyn scheinen möchte, daß eine dergleichen Nuß durch einen festen Körper, wie dieser Tisch ist, gehen könne, so hat gleichwohl der Augenschein gezeigt, daß einem geübten Tausendkünstler auch dieses, so wie vieles andere Unwahrscheinliche möglich ist zu bewerkstelligen, obgleich, wie ich schon bemerkte, keine übernatürlichen Zauberkünste dabei in Anspruch genommen werden. Vielleicht hat dieser Tisch eine besondere geheime Einrichtung, nach welcher derselbe leicht auf einigen Stellen besonders eingesetzte nicht zu bemerkende kleine Klappen haben dürfte, die dem Drucke des Fingers nachgeben und sich mit Hülfe einer dabei angebrachten Feder öffnen und wieder schließen, und auf diese Art der Muskate einen freien Zugang verschaffen."

Unter diesen Worten hat er die auf dem Tische liegende Muskate mit der Hand ergriffen, die er, zwischen den Fingern haltend, auf den Tisch niederdrückt, wobei er sie jedoch nach der bei Tab. I. Fig. 11. gegebenen Anleitung in die Hand fallen läßt und sie mit Hülfe des Daumens zwischen dem Mittelfinger und dem Goldfinger schnell hinaufschiebt, wo er sie einzwängt, so daß er die Hand öffnen und leer emporheben kann.

Mit Verwunderung werden die Zuschauer bemerken, daß die Muskate von dem Tische plötzlich

verschwunden, und durch den Tisch hinab in den mit der linken Hand darunter gehaltenen Becher gewandert sey, den der Künstler jetzt hervorzieht, die Muskate aber aus demselben heraus auf den Tisch rollen läßt.

Die drei Becher setzt er hierauf, zum Behufe der folgenden siebenzehnten Belustigung, einstweilen seitwärts hinter den Schirm.

Fünfzehnte Belustigung.

Eine Muskate durch den Arm in die Hand zu spielen.

Der Tausendkünstler wendet sich jetzt wieder zu der Gesellschaft. „Ich werde das Vergnügen haben, Ihnen gegenwärtig ein anderes Experiment zu zeigen, — redet er sie an, — das vielleicht dazu dienen möchte, meine vorige Aeußerung wegen einer besonderen geheimen Einrichtung dieses Tisches in Zweifel zu ziehen, worüber Sie gefälligst selbst urtheilen mögen.“

Er hebt bei diesen Worten mit der rechten Hand eine von den auf dem Tische liegenden drei Muskaten auf, legt sie in die über den Tisch gehaltene etwas geöffnete Hand, die er vorher als leer gezeigt hat, und eben so verfährt er auch mit der zweiten Muskate, so daß nur noch eine von den drei Muskaten auf dem Tische übrig bleibt. Indem er aber diese zweite Muskate in die linke Hand legt, läßt er zugleich die in der rechten Hand von vorher noch zurückbehaltene und darin verborgene vierte Muskate in die linke Hand fallen, die er bei dem Zurückziehen der rechten Hand schnell zumacht.

Nunmehr stützt er, hinter dem Tische stehend, den linken Arm mit der Hand auf den Tisch, wobei er zugleich die dritte noch übrige vor ihm liegende Muskate mit der rechten Hand aufhebt, die er zwischen den Fingerspitzen des Daumens und des Zeigefingers emporhält. Unter einigen Machtsprüchen streicht er die rechte Hand mit der Muskate einige Male an dem linken Arme von der Schulter an bis in die Nähe des Faustgelenkes der fest zugehaltenen Hand herab, wobei er jedoch schnell und unbemerkbar die Muskate in die rechte Hand zurückdrückt und darin verbirgt.

Hierauf öffnet er die linke Hand und läßt die sämmtlichen darin liegenden drei Muskaten aus derselben heraus auf den Tisch hinrollen. Während er die rechte Hand zurückzieht und die Augen der Zuschauer auf die scheinbar durch den Arm hindurch zu den andern beiden in die linke Hand gelegten Muskaten gefallene dritte Muskate gerichtet sind, kann es ihm nicht schwer fallen, die noch in der rechten Hand verborgene vierte Muskate schnell in die Tasche zu stecken, und beide Hände leer zu zeigen.

Sechzehnte Belustigung.

Die Muskate aus der einen Hand in die andere wandern zu lassen.

Der Künstler hebt jetzt mit der rechten Hand eine von den auf dem Tische liegenden drei Muskaten auf, und stellt sich, als lege er sie in die etwas geöffnete linke Hand. Indem er diese aber schnell zumacht und die Finger der rechten Hand aus derselben zurückzieht, bringt er schnell die in derselben befindliche Muskate,

welche die Zuschauer in der linken Hand vermuthen, auf die oben beschriebene Art, mit Hülfe des Daumens, zwischen die Fügung des Mittelfingers und des Goldfingers, wo sie eingezwängt wird und von den Zuschauern nicht kann bemerkt werden, wenn er die Hand offen über den Tisch hält.

Der Künstler breitet hierauf beide Arme zu beiden Seiten aus, indem er auch die rechte Hand schließt und hinter seinem Tische hervortritt und rechts und links eine Person von den Zuschauern ersucht, daß jede ihm eine Hand fest in der ihrigen halten möge. Nach einigen Augenblicken bittet er, ihm die Hände frei zu geben, die er, ohne sie zusammen zu bringen, in den Händen der beiden Zuschauer öffnet, wo man mit Erstaunen sehen wird, daß die vorhin in die linke Hand gelegte Muskate in die geschlossene und fest gehaltene rechte Hand gewandert sey.

Siebzehnte Belustigung.

Die Verwandlung der drei Muskaten.

Außer den bisher gebrauchten drei Bechern hat der Künstler noch zwei andere mit diesen völlig gleich geformte Becher, welche sich bloß dadurch einigermaßen von jenen dreien unterscheiden, daß sie von etwas schwächerem Bleche gemacht sind.

Unter den vorräthigen mehrzähligen Muskaten befindet sich auch eine dergleichen größere Muskate, die gerade so groß ist, daß sie in den unteren engen Raum des einen von den eben genannten zwei Bechern eingezwängt, genau einpaßt. Am besten eignet sich hierzu eine, in Form eines gewöhnlichen kleinen Spielballes

von dunkelfarbigem Tuche oder Leder verfertigte und mit Pferdehaaren prall ausgestopfte elastische Kugel, welche vorher der Tausendkünstler in den genannten Becher hineinzwängte und ihn bis zu dessen Gebrauche unter seinem Apparate hinter dem Schirme offen hingestellt verbarg.

Diesen Becher mit dem darin eingezwängten Balle langt der Tausendkünstler nebst zwei Bechern von den vorigen dreien hinter dem Schirme hervor, stellt sie offen vor sich auf den Tisch und legt zugleich die vorigen drei Muskaten dazu. Nunmehr hebt er den ersten leeren Becher mit der rechten Hand empor, hält ihn umgekehrt über den Tisch und stülpt ihn, unter einer passenden, die Gesellschaft beschäftigenden Unterhaltung, auf den Tisch nieder. Eben so verfährt er auch mit dem zweiten leeren Becher, worauf er auch den zwischen diesen beiden in der Mitte stehenden Becher mit dem darin eingepreßten Balle, so wie die vorigen mit der rechten Hand ergreift, den er an der Stelle, wo sich der Ball befindet, von beiden Seiten mit dem Daumen und dem Zeigefinger etwas drückt, um den Ball darin desto fester einzuzwängen, so daß er auch diesen Becher auf einige Augenblicke umgekehrt über den Tisch halten kann, ohne daß der Ball herausfallen könnte.

Indem er nunmehr diesen Becher über die vor demselben liegenden drei Muskaten stark niederstößt, setzt er ihn nicht so, wie es den Schein hat über, sondern hart hinter den Muskaten nieder, wobei er sie zugleich mit den letzten beiden Fingern schnell in die Hand schiebt, und sie in der schnell hinweggezogenen Hand mit hinwegnimmt. Während er nach dem

Zauberstabe greift, wird es ihm nicht schwer fallen, die Hand an den äußeren Rand des Tisches zu bringen und die drei Muskaten auf den Schoß herabfallen zu lassen, wo sie alsdann die linke Hand unbemerkt aufgreift und in die Seitentasche steckt. Durch den starken Stoß des vorhin kräftig niedergestürzten Bechers mußte der innerhalb desselben eingepreßte Ball in den auf den Tisch herabfallen, wo er jetzt, von dem Becher bedeckt, verborgen liegt, unter welchem die Zuschauer die vorigen drei Muskaten vermuthen.

Der Künstler stehet jetzt von seinem Sitze auf, schwingt hierauf seinen Zauberstab über den Bechern, befiehlt den darunter liegenden drei Muskaten sich in eine einzige Masse zu vereinigen, und wirft alsdann einen Becher nach dem anderen mit dem daraufgestellten Stabe auf dem Tische um, wobei er jedoch den mittelsten Becher, unter welchem der Ball liegt, seitwärts hinter den Schirm schleudert. Zur angenehmen Ueberraschung der Zuschauer werden diese die vorigen drei Muskaten in einen einzigen größeren Ball verwandelt sehen.

Achtzehnte Belustigung.

Fortsetzung der vorigen Belustigung.

Der Künstler hat unter seinem Apparate hinter dem Schirme ein Stückchen starkes Korkholz verborgen, welches die Gestalt eines abgestutzten Kegels hat, und genau in den unteren engen Raum der Becher paßt. In die untere größere Fläche sind verschiedene starke und spitzige stählerne Nadeln befestiget, welche von einer verhältnißmäßigen Länge sind, so daß sie in

dem umgestürzten Becher beinahe den Tisch berühren, wenn der Kork mit den Nadeln ist in denselben eingepreßt worden. Tab. I. Fig. 20.

Während die Augen der Zuschauer auf den unter dem Becher gefundenen Ball gerichtet sind, und der Künstler nach dem hinter den Schirm geschleuderten Becher greift, benützt er die Gelegenheit, das schon dort bereit liegende Korkholz mit den abwärts gekehrten Nadeln in den inneren engen Raum dieses Bechers hinein zu drücken, und ihn so hervor zu bringen.

Mit der linken Hand setzt er jetzt schnell die beiden auf dem Tische liegenden Becher an ihren vorigen Plätzen auf den Tisch leer nieder, wobei er zugleich mit der rechten Hand den Becher mit dem darin eingezwängten Korkholze über den auf dem Tische liegenden Ball stark niederstößt, so daß die Spitzen der in dem Korke befestigten Nadeln in den Ball eindringen und ihn festhalten, wenn der Becher emporgehoben wird.

Der Künstler ergreift hierauf seinen Zauberstab, schwingt ihn wie gewöhnlich unter einer Beschwörungsformel über den Bechern, legt ihn aber einstweilen wieder aus der Hand, um sie frei zu bekommen und der Reihe nach die Becher aufheben zu können. Hierbei fängt er mit dem über den Ball gestürzten Becher an, den er aber an der Stelle faßt, wo inwendig das Korkholz mit den Nadeln eingezwängt ist, und hier den Becher zu beiden Seiten mit dem Daumen und dem Zeigefinger an das darin befindliche Korkholz andrückt, um dieses bei dem Aufheben des Bechers desto fester darin zu halten.

Die Zuschauer werden nicht wenig überrascht seyn, wenn sie jetzt den Ball unter dem emporgehaltenen Becher nicht mehr erblicken, und es kaum begreifen können, wohin derselbe so schnell könne gekommen seyn, wobei der Künstler ihnen zur scheinbaren Auflösung des Räthsels dadurch entgegen kommt, daß er die Vermuthung gegen sie äußert, der Ball werde wohl unter einen von den noch auf dem Tische umgestülpten beiden Bechern spaziert seyn. Dieses thut er jedoch blos in der Absicht, um die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf diese beiden Becher hin und von dem ersten Becher abzuleiten, den er seitwärts niedersetzt und mit der linken Hand gleichgültig, gleichsam unwillkührlich und ohne eine besondere Absicht dabei zu verrathen, auf dem Tische zurück hinter den Schirm schiebt, wo schon der zu der folgenden Belustigung bestimmte Becher bereit steht.

Die Aufmerksamkeit des Künstlers scheint jetzt ungetheilt auf die beiden noch dastehenden Becher gerichtet zu seyn; indem er, um auch die Blicke der Zuschauer blos auf diese Becher zu fesseln, zweifelhaft zu seyn scheint, unter welchem von diesen beiden Bechern er den verschwundenen Ball suchen solle. Unter seiner fortgesetzten Gesprächigkeit hebt er langsam und behutsam lauschend, als wolle er ein abermaliges Hinwegspazieren des Balles verhindern, erst den einen und alsdann auch, nach seiner geäußerten Verwunderung den Ball hier nicht zu finden, den zweiten Becher unter der Aeußerung, daß sich der Ball ohne Zweifel hier befinden müsse und er ihm hier nicht leicht entwischen solle, eben so empor.

Mit der linken Hand hat er indessen den vorigen als leer gezeigten Becher zu dem ersten Becher hinter den Schirm gestellt, worauf er jetzt das Erstaunen der Zuschauer zu theilen scheint, den verschwundenen Ball auch hier nicht zu finden.

Neunzehnte Belustigung.

Die Vermehrung der Muskaten.

Zu dieser Belustigung ist der bei der siebzehnten Belustigung erwähnte zweite Becher bestimmt, der hierzu besonders eingerichtet ist.

Inwendig befindet sich nämlich in diesem Becher, ungefähr anderthalb oder zwei Zoll tief von dem unteren Boden desselben entfernt, ein zweiter Boden von starkem Bleche, der in dem inneren Raume des Bechers rings herum genau einpaßt. Dieser zweite Boden ist mit einem Theile seines äußeren Randes, Tab. I. Fig. 21. und 22. A. C, in den Becher fest eingelöthet. Der übrige größere Theil dieses Bodens aber ist durch zwei Charniere bei D. D befestiget und daran beweglich, so daß er sich hier wie eine Fallthüre nach unten hin öffnen und wieder zuklappen läßt, indem er sich an den inneren Raum des Bechers scharf anschließt, wenn die Klappthüre zugedrückt wird, wobei der Becher mit dem Daumen und dem Zeigefinger zu beiden Seiten bei E und B gedrückt wird, um diese zugeklappte Fallthüre desto fester verschlossen zu halten, wenn der Becher umgekehrt als leer über den Tisch gehalten wird.

In den inneren Raum zwischen den beiden Boden hat der Künstler vorher eine verhältnißmäßige Anzahl kleiner Korkkugeln, ungefähr von der Größe der Zucker-

Erbsen, gethan, so viel der Zwischenraum fassen kann, die dort eingeschlossen verborgen sind, wenn die Klappthüre des Doppelbodens zugedrückt wird.

Dieser also zubereitete Becher steht offen hinter dem Schirme auf dem Tische verborgen, um ihn unbemerkt mit dem vorigen dahinter gestellten Becher vertauschen zu können.

Während der Künstler sich einigermaßen verlegen stellt, nachdenkend den zuletzt aufgehobenen Becher in der Hand hält, und ihn von allen Seiten untersucht, indem er darüber ungewiß zu seyn scheint, wie er wohl den verschwundenen Ball wieder herbei schaffen könne, hat er mit der linken Hand nach den beiden vorhin hinter den Schirm gestellten Bechern gegriffen, wo er aber anstatt des zuerst dahinter gestellten Bechers mit dem darin befindlichen Korkholze den eben erwähnten Becher mit dem doppelten Boden hervorbringt und ihn nebst dem zweiten hinter dem Schirme stehenden Becher offen vor sich hin zu dem dritten in der Rechten zurückbehaltenen Becher auf den Tisch stellt.

Jetzt stößt er mit einigem erkünstelten Unmuthe diese drei Becher umgekehrt auf den Tisch stark nieder, wo dann der kräftige Stoß bei dem Niedersetzen des Bechers und dem Herunterziehen der Finger verursachen wird, daß die Klappe des Doppelbodens des erwähnten Bechers sich öffnend herabklappt, so daß nunmehr die dort eingeschlossenen kleinen Muskaten durch die Oeffnung auf den Tisch unter den Becher herabfallen.

„Sie haben gesehen, — redet er dabei die Zuschauer an, — daß sich vorhin die drei Muskaten, wunderbar genug, in eine einzige große Muskate

zusammengeballt hatten, die alsdann auf eine, mir selbst kaum erklärbare, räthselhafte Weise plötzlich unter den darüber gedeckten Becher verschwunden war. Zufolge und in Kraft der mir zu Gebote stehenden Mittel der natürlichen Zauberkunst will ich jetzt versuchen, die uns so seltsam entwischte Muskate zu zwingen, sich unter irgend einer veränderten Form unter einen von diesen drei Bechern unverweigerlich wieder einzustellen."

Er schwingt hierauf unter einigen kräftigen Machtsprüchen seinen Zauberstab, die er verdoppelt, wenn er jetzt den ersten und dann auch den zweiten Becher aufhebt, ohne die herbeigerufene Muskate unter einem derselben zu finden, bis er endlich den dritten Becher emporhebt, wo man sehr überrascht seyn wird, anstatt der vorigen einfachen großen Muskate eine ganze Menge kleiner Muskaten zu erblicken, ohne begreifen zu können, woher diese so schnell können gekommen seyn.

„Sie werden hieraus erkennen, — fährt der Künstler gegen die Zuschauer fort, — daß einem geübten Tausendkünstler sehr unwahrscheinliche und unmöglich scheinende Dinge zu bewerkstelligen, ja sogar aus Nichts Etwas, und noch dazu dieses in großer Mehrzahl, zu machen möglich sey."

Er hat unterdessen Gelegenheit gehabt, eine von den vorher bei der siebzehnten Belustigung in die Seitentasche gesteckten drei Muskaten unbemerkbar mit der linken Hand herauszunehmen. Während er nunmehr die vorher auf dem Tische mit der rechten Hand ausgebreiteten kleinen Muskaten wiederum zusammen

auf einen Haufen schiebt, wobei die linke Hand der Rechten mit behülflich ist, steckt die Linke die darin verborgen gehaltene Muskate schnell der Rechten zu, um sie hier zu verbergen.

Mit der linken Hand hält er jetzt den Becher offen und in einer etwas schrägen gegen sich hingeneigten Richtung über den Tisch, um das Zufallen der Klappe des Doppelbodens dadurch zu verhindern, die er deshalb auch mit der Spitze des etwas von oben über den Rand des Bechers hinabgebogenen Zeigefingers zurückdrückt. Mit der rechten Hand wirft er dabei die auf dem Tische liegenden kleinen Muskaten wieder in den Becher und durch die offene Klappthüre des Doppelbodens in den inneren Zwischenraum der beiden Boden, worauf er die Klappe mit den Fingern der rechten Hand schnell zudrückt und dabei die darin versteckte Muskate zwischen den Fingern herab auf den verschlossenen Doppelboden hinabgleiten läßt.

So stellt er den Becher offen vor sich hin auf den Tisch, indeß er unter einer fortgesetzten, die Zuschauer beschäftigenden Gesprächigkeit die anderen beiden Becher mit der linken Hand nachlässig, und ohne eine andere Absicht als diese dabei zu erkennen zu geben, einen freien Spielraum für die Fortsetzung dieser Belustigung zu gewinnen, hinter den Schirm stellt. Jedoch geschieht dieses bloß in der Absicht, um drei andere, für die folgende Belustigung bestimmte, dort bereitliegende, buntfarbige Muskaten mit der linken Hand insgeheim hinweg zu nehmen, und sie einstweilen auf den Schoß zu legen.

Zwanzigste Belustigung.

Der Farbenwechsel der Muskate.

Von den eben erwähnten, mit der linken Hand hinter dem Schirme insgeheim hinweggenommenen drei Muskaten ist die eine weiß, die zweite roth und die dritte hellblau gefärbt.

„So wunderbar und seltsam die bisher Ihnen gezeigten Eigenschaften meiner Muskaten waren, — wendet sich der Künstler wiederum an die Zuschauer, — so werden sich gleichwohl hoffentlich einige andere ähnliche geheimnißvolle Eigenheiten derselben bei der fortgesetzten Beschäftigung mit diesen Muskaten in einem abwechselnden Changement nicht weniger überraschend darstellen.“

Er hebt hierbei den Becher mit der auf dem zugedrückten Doppelboden desselben liegenden Muskate in der rechten Hand offen über den Tisch, schüttelt denselben einige Male, wie dieses bei dem Würfelbecher in dem gewöhnlichen Bretspiele zu geschehen pflegt, und läßt hierauf bei einer Neigung des Bechers, so wie dort den Würfel, hier die darin liegende Muskate zum Erstaunen der Zuschauer langsam heraus auf den Tisch rollen.

Indem er nach diesem geschehenen Wurfe die rechte Hand mit dem Becher nach dem äußeren Rande des Tisches zurückzieht, steckt er sich mit der linken Hand die einstweilen von dem Schoße aufgehobene weiße Muskate schnell und unbemerkbar in die rechte Hand, wo er sie zwischen den Fingern behend verbirgt.

Er faßt hierauf den Becher in die linke Hand, womit er ihn offen über den Tisch hält, während er

die vorige aus dem Becher geworfene schwarze Muskate mit der rechten Hand von dem Tische aufhebt, sie zwischen den Fingerspitzen des Daumens und des Zeigefingers emporhält, und sie alsdann zum Scheine in den sich offen hingehaltenen Becher wirft, an deren Stelle er aber die zwischen den Fingern verborgen gehaltene weiße Muskate in den Becher hinabgleiten läßt, die schwarze Muskate aber in der Hand verborgen hält, und sie alsdann auf den Schoß fallen läßt.

Er schüttelt hierauf den Becher wieder in der rechten Hand und läßt die darin liegende weiße Muskate aus demselben herausrollen, wobei er abermals die rechte Hand nach dem äußeren Rande des Tisches zurück ziehet, und die indeß mit der linken Hand von dem Schoße aufgehobene dort liegende rothe Muskate schnell und unbemerkbar in die rechte Hand steckt, und sie darin zwischen dem Ballen und der etwas zusammengedrückten Faust verborgen hält.

Er begegnet dem Erstaunen der Zuschauer über die plötzliche Verwandlung der vorigen schwarzen Muskate in eine weiße durch die Erklärung, daß diese weiße Muskate keinesweges eine andere als die vorher schwarz erblickte seyn könne, da sie, wie die Zuschauer mit eigenen Augen gesehen haben, durchaus nicht aus dem Becher gekommen sey, sondern daß vielmehr seine Muskaten unter den vorhin erwähnten merkwürdigen Eigenheiten auch die einer dem bekannten Chamäleon ähnliche Natur und Beschaffenheit haben, so daß sie eben so wie jenes merkwürdige Amphibion nach Belieben die Farbe wechseln könne.

Er hält hierauf diese weiße Muskate wiederum mit dem Daumen und dem Zeigefinger der rechten Hand gefaßt, empor, während er den Becher wie zuvor offen in der linken Hand hält. Indem er sich stellt, als ob er diese Muskate in den Becher lege, läßt er dafür die in der rechten Hand verborgen gehaltene rothe Muskate hinabgleiten, worauf er die Hand mit der darin zurückbehaltenen weißen Muskate zurückzieht und diese auf den Schoß fallen läßt.

„Da bekanntlich das Chamäleon, nach der darüber Statt findenden Meinung, — fährt er gegen die Zuschauer fort, — am liebsten seine Farbe nach den dasselbe zunächst umgebenden Gegenständen verändert und deren Farbe annimmt, was vielleicht auch bei dieser Muskate der Fall seyn dürfte, so wollen wir ihr Gelegenheit geben, diese Vermuthung, wenn sie anders gegründet ist, zu bestätigen; indem ich ihr dieses mit einer eigenen magischen Tinte roth gefärbte Papier hinzufüge.“

Er langt bei diesen Worten eine, nach der Größe des inneren Raumes des Bechers aus rothem Papier geschnittene kleine runde Scheibe hinter dem Schirme hervor, legt diese zu der in dem Becher befindlichen Muskate und nimmt den Becher aus der linken in die rechte Hand. In dieser hält er ihn einige Augenblicke lang empor, worauf er die linke Hand oben über die Oeffnung des Bechers deckt und ihn so mit der rechten Hand zu wiederholten Malen mit der darin liegenden Muskate und der Papierscheibe heftig auf und nieder rüttelt, alsdann die darüber gedeckte linke Hand

hinwegnimmt und mit der rechten Hand den Becher umkehrt und die rothe Muskate nebst der rothen Papierscheibe aus demselben heraus auf den Tisch fallen läßt.

Während die Zuschauer verwunderungsvoll über den schnellen Farbenwechsel der Muskate ihre Blicke auf diese richten, wird es dem Künstler leicht, die Hand mit dem leeren Becher an den Rand des Tisches zu bringen, und die inzwischen mit der linken Hand von dem Schoße aufgehobene blaue Muskate insgeheim hinein zu schieben, was im Nu geschehen ist, worauf er den Becher mit der darin liegenden Muskate offen auf den Tisch stellt.

„Das angewandte Mittel hat, wie Sie selbst sehen, gute Wirkung gethan, — wendet er sich gegen die Zuschauer, — und mag sich ferner bewähren.“ Indessen hat er die unter dem Tische auf dem über den Schoß gebreiteten Tuche liegende weiße so wie die rothe Muskate mit der linken Hand aufgehoben und sie in dem Augenblicke hinter den Schirm gelegt, wo er ein lockeres Bäuschchen hellblau gefärbte Wolle hinter demselben hervorholt, und er nur noch die schwarze Muskate auf dem Schoß zurückbehält.

Jetzt ergreift er jedoch auch diese auf dem Schoß zurückgebliebene schwarze Muskate mit der linken Hand, womit er zugleich das über den Schoß gebreitete Tuch hinwegzieht, das er neben sich auf den Tisch wirft und dabei die in der linken Hand verborgene Muskate darunter schiebt; indem er sich von seinem Sitze erhebt, hinter dem Tische hervortritt, und sich der Gesellschaft mit diesen Worten nähert:

„Da der Geschicklichkeit eines Taschenspielers und der Geschwindigkeit seiner Hände gewöhnlich nicht viel zu trauen ist, und auch jetzt bei Ihnen der Verdacht entstehen könnte, daß ich zu diesem wiederholten Changement der Muskate vielleicht eine dergleichen Muskate in der einen oder der anderen Hand versteckt habe, so ersuche ich Sie, sich gefälligst selbst zu überzeugen, daß ein solcher Verdacht ganz ungegründet sey."

Er reicht verschiedenen Personen von der Gesellschaft die Hände, läßt sie genau untersuchen, schiebt die Aermel zurück und schüttelt die Arme und Hände abwärts gekehrt, um zu zeigen, daß auch nichts etwa in den Aermeln verborgen sey, worauf er sich wieder hinter seinen Tisch stellt. Hier zertheilt er die vorher hingelegte blau gefärbte Wolle in zwei Häufchen, wovon er den einen Theil in den offen auf dem Tische stehenden Becher legt, dann die rothe Muskate mit den beiden Fingerspitzen des Daumens und des Zeigefingers der rechten Hand über den Becher emporhält, und so die Muskate langsam, so daß es die Zuschauer genau sehen können, in den Becher herabfallen läßt. Indem er aber die Finger der rechten Hand in den Becher stellt, um die hineingeworfene lockere Wolle darin fester zu drücken, und er dabei zugleich auch die andere auf dem Tische noch zurückgebliebene Hälfte der Wolle mit der linken Hand in den Becher legt und sie fester drückt, zieht er die vorhin hineingeworfene rothe Muskate mit der wieder herausgenommenen rechten Hand wieder heraus und hält sie einstweilen darin verborgen bis er in einigen Augenblicken darauf die Gelegenheit wahrnimmt, wo er die rechte Hand der

linken nähern und dieser die rothe Muskate unbemerkbar zustecken kann, worin er sie einstweilen verborgen hält.

Unter einem fortgesetzten unterhaltenden Gespräche mit den Zuschauern, über die seltsamen Eigenheiten dieser Muskaten, hat er das Zauberstäbchen mit der rechten Hand ergriffen, wovon er das untere Ende in den Becher stellt, und damit die in dem Becher befindliche Wolle nebst der darunter liegenden blauen Muskate eine kleine Weile lang durch einander rührt. Indem er den dabei in der linken Hand gehaltenen Becher auf den Tisch niedersetzt, und den Zauberstab aus der rechten Hand vor den Becher niederlegt, läßt er behende aus der linken Hand bei dem Niedersetzen des Bechers die darin gehaltene schwarze Muskate vor den Becher hinfallen, wo sie durch die davor gehaltene Hand und den davor stehenden Becher den Blicken der Zuschauer entzogen wird, und bei dem Niederlegen des Zauberstabes von der rechten Hand schnell und unbemerkbar aufgehoben und zwischen den Fingern verborgen wird.

Der Künstler begiebt sich nunmehr mit dem in die rechte Hand genommenen Becher zu einer Person aus der Gesellschaft, welcher er den Becher mit der Bitte überreicht, denselben selbst zu untersuchen und die Wolle nebst der Muskate heraus zu nehmen, wo man dann angenehm überrascht seyn wird, die sich schnell blau gefärbte Muskate unter der sie umhüllenden Wolle zu finden.

Der Künstler bittet sich darauf diese blaue Muskate wieder aus, die er zwischen den Fingerspitzen des

Daumens und des Zeigefingers hält, und sie so der Reihe nach auch den übrigen Personen der Versammlung betrachten läßt.

Indem er nunmehr zu der vorigen Person zurückkehrt, welche die Muskate aus dem Becher nahm, läßt er schnell diese blaue Muskate in die Hand fallen, wobei er zugleich die zwischen dem Mittel- und Goldfinger versteckt gehaltene schwarze Muskate an die Stelle der vorigen blauen Muskate zwischen die Spitzen des Daumens und des Zeigefingers bringt, und diese der Person mit der Bitte in die Hand legt, die Hand schnell zuzumachen und die (vermeinte) blaue Muskate darin festzuhalten, damit sie nicht etwa daraus entwischen könne.

Nach einer kleinen Weile nimmt er einen hinter dem Schirme auf dem Tische stehenden kleinen Präsentirteller hervor, womit er sich der vorigen Person wieder nähert und sie ersucht, die Hand zu öffnen und die darin gehaltene Muskate auf den Teller zu legen, wo man jetzt, zum wiederholten Erstaunen der Gesellschaft, die vorige blaue Muskate in ihrer ursprünglichen schwarzen Farbe erblicken wird.

Ein und zwanzigste Belustigung.

Die Verwandlung der Muskate.

Während der Teller mit der Muskate, auf das Ersuchen des Künstlers an die Zuschauer, unter diesen herumgereicht wird, um sie zu betrachten, begiebt er sich mit dem in der rechten Hand haltenden leeren Becher wiederum auf seinen Platz hinter den Tisch, und

läßt im Zurückgehen die in der rechten Hand verborgene blaue Muskate schnell in die linke Hand fallen.

Indem er hinter seinen Tisch tritt, benützt er die Gelegenheit, wo die Gesellschaft mit der unter ihr herumgezeigten Muskate beschäftiget ist, mit der linken Hand die darin verborgene blaue Muskate schnell und unbemerkbar hinter den Schirm auf dem Tische zu den übrigen dort verborgenen Muskaten zu werfen und dafür eine hinter dem Schirme versteckt bereit liegende kleine Wachsfigur, in Gestalt eines kleinen Genius, hinweg zu nehmen.

Wenn er sich nunmehr auf seinen Stuhl hinter dem Tische niedersetzt, wird es ihm leicht, den in der rechten Hand haltenden Becher umgekehrt an den äußeren Rand des Tisches zu bringen und mit der linken Hand die darin befindliche kleine Wachsfigur von unten herauf schnell und ohne daß man es gewahr werden kann, in den Becher zu schieben, worauf er den Becher mit derselben aufrechts gekehrt und offen vor sich hinstellt.

Er läßt sich hierauf den Teller mit der Muskate wieder übergeben und ihn auf den Tisch stellen, wobei er den inneren Raum des offen stehenden Bechers dadurch der Beobachtung desjenigen, der ihm den Teller überbringt, entzieht, daß er den Arm darnach ausstreckt, um den Teller in Empfang zu nehmen, so daß der darüber ausgestreckte Arm die Oeffnung des Bechers bedeckt.

Er nimmt hierauf die Muskate von dem Teller mit der rechten Hand hinweg, und legt sie vor sich hin

auf den Tisch. Unter einer fortgesetzten die Zuschauer beschäftigenden Unterhaltung über den seltsamen Farbenwechsel und die übrigen merkwürdigen geheimen Eigenschaften der Muskaten faßt er den Becher, so wie es in Tab. I. Fig. 14. dargestellt ist, mit beiden Händen und kehrt ihn um, wobei er den kleinen Finger der rechten Hand über den Rand des Bechers etwas umbiegt und damit die kleine Figur ein wenig gegen die innere Wand des Bechers andrückt, damit sie bei dem Umkehren des Bechers nicht herausfallen kann. So stülpt er den Becher über die auf dem Tische liegende Muskate nieder, wobei er jedoch im Zurückziehen des kleinen Fingers mit demselben die Muskate nach sich hin in die rechte Hand schiebt, was um so leichter geschehen kann, da die linke Hand, womit er den Becher oben an dem Rande hält, ihm dabei behülflich ist, den nach ihm hingerichteten unteren Rand des Bechers ein wenig offen zu halten, ehe der Becher gänzlich festgestellt wird.

Indem er die Hände von dem Becher wegzieht und er mit der rechten Hand den auf dem Tische liegenden Zauberstab aufhebt, steckt er behende die in dieser Hand verborgene Muskate in die linke Hand, womit er alsdann dieselbe auf das wieder über den Schoß gebreitete Tuch fallen läßt.

Er schwingt nunmehr den Zauberstab über den Becher und befiehlt unter den gewöhnlichen Machtsprüchen der unter dem Becher vermutheten Muskate, sich zu verwandeln, und die sie belebende geheime Kraft sichtbar werden zu lassen.

Nach einer kleinen Weile hebt er den Becher empor, unter welchem sich der kleine zierliche Genius den überraschten Blicken der Zuschauer darstellt.

Zwei und zwanzigste Belustigung.

Das Verschwinden des kleinen Genius.

Unter mancherlei kleinen Maschinen und Taschenspieler-Geräthschaften, die theils hinter dem Schirme, theils auch auf einem Seitentische aufgestellt sind, befindet sich auch ein länglich viereckiges nettes hölzernes, schwarz gebeitztes oder lackirtes Kästchen, Tab. II. Fig. 1., das nach der Größe der vorigen kleinen Wachsfigur geformt und ungefähr drei Zoll lang, zwei Zoll breit und beinahe zwei Zoll tief ist, so daß die kleine Figur kann bequem hineingelegt werden. Oben und unten hat dieses Kästchen einen etwas hervorragenden Rand, a. b., welcher eben so, wie das kleine Fußgestelle c, blos zur Verzierung zu dienen scheinet.

In dieses Kästchen paßt ein zweites genau darnach verfertigtes oben offenes Kästchen von schwachem aber festen Holze als Einsetzer hinein, Tab. II. Fig. 2., dessen unterer Boden, etwa bis zu einem halben Zolle von dem Boden jenes Kästchens entfernt, in dieses hinabreicht, und vermittels des schmalen oberen Randes d. d. bequem aus dem Kästchen kann herausgehoben und wieder hineingesetzt werden, ohne daß dieser besondere Einsetzer, wenn er ist | in das Kästchen gesetzt worden, könnte von diesem unterschieden werden, Tab. II. Fig. 3.

Auf das ganze Kästchen paßt ein nach dem Umfange desselben genau abgemessenes Bretchen, das als

Deckel des Käſtchens darauf gelegt wird. Ueber die obere Fläche dieſes Deckels iſt ein verhältnißmäßiges viereckiges Stück ſchwarzer Taffet feſtgeleimt, wovon der übrige Theil an den vier Seiten des Käſtchens als zierliches Behänge bis zu dem Fußgeſtelle deſſelben herabhängt und das Käſtchen ſelbſt von allen Seiten bedeckt, Tab. II. Fig. 4. Um dieſem Behänge ein zierlicheres Anſehen zu geben und den leichten Taffet unten etwas zu beſchweren, iſt es an dem unteren Rande auf allen vier Seiten mit ſilbernen oder goldenen Franzen oder Treſſen beſetzt.

Inwendig iſt das Käſtchen und ſo auch der Einſetzer auf dem Boden mit etwas lockerer Baumwolle belegt, die zu einem bequemen Lager für die hinein zu legende kleine Figur dient.

Dieſes Käſtchen mit dem darein geſetzten Einſetzer und dem darüber gelegten Deckel mit ſeinem Behänge langt der Tauſendkünſtler unter ſeinen Geräthſchaften hervor und ſtellt es auf den Tiſch, wobei er zugleich die indeſſen insgeheime mit der linken Hand von dem Schoße aufgehobene vorige Muskate dort verbirgt.

Er hebt behutſam, und ohne den Rand des Einſetzers mit zu faſſen, den Deckel mit ſeinem Behänge ab, und zeigt den Zuſchauern das geöffnete leere Käſtchen, worauf er ſich auf ſeinem Platze hinter dem Tiſche niederſetzt.

Zur einſtweiligen Beſchäftigung unterhält er die Zuſchauer zur Einleitung durch eine angenehme Erzählung von den vorgeblichen beſonderen Beſchaffenheiten und den merkwürdigen geheimen Eigenſchaften der kleinen Geniusfigur. Er macht ihnen etwa bemerkbar,

daß dieselbe ein sogenanntes astralisches Bild sey, das unter eigenen Constellationen und einem besonderen Einfluße der Gestirne, und nach dem dazu erforderlichen eigenen Standpunkte derselben soll verfertigt worden seyn, wodurch den astrologischen Satzungen zufolge diesem kleinen Sterngeiste Al-Lysor die ihm geheimnißvoll eingemischten Eigenschaften sollen ertheilt worden seyn.

Unter dieser Erzählung hat er die kleine Figur auf die Baumwolle in den Einsetzer des Kästchens gelegt, und den Deckel mit dem Behänge darüber gedeckt. Nach einer kleinen Weile und nach Beendigung seiner Erzählung vermahnt er die Zuschauer bei Eröffnung des Kästchens die Augen auf die Oeffnung desselben zu heften, und genau Achtung zu geben, ob nicht etwa der kleine Al-Lysor vermöge seiner merkwürdigen flüchtigen Natur herausfliege und ihm entfliehe, wo es Mühe kosten würde, den entschwundenen Flüchtling wieder zu bekommen.

Nunmehr faßt er den behangenen Deckel des Kästchens an den beiden Seiten, Tab.II. Fig.4. e. e., mit dem Daumen und dem Zeigefinger der rechten Hand, und zwar so, daß er nicht allein den Rand des Deckels, sondern auch zugleich den Rand des Einsetzers, Fig. 2. d. d., erfaßt, und ihn so fest hält. Mit der linken Hand hält er dabei den Zauberstab aufgerichtet in der Nähe des Kästchens, um damit gleichsam bei Eröffnung des Kästchens den vielleicht davonschlüpfenden Lustgeist zurück zu schlagen.

Langsam, schüchtern und lauschend hebt er jetzt den Deckel mit dem Behänge und dem darunter

verborgenen Einsetzer nebst der darin liegenden Figur hinweg. Mit erkünstelter Ueberraschung schlägt er mit dem Zauberstabe auf den Rand des geöffneten Käst=chens, als ob er den entschlüpfenden Flüchtling dadurch von dem Entfliehen zurückhalten wolle, und indem er die Blicke aufwärts kehrt, ruft er unmuthig aus: „Seht! seht! dort fliegt er!“ Es kann nicht fehlen, daß bei diesem Ausrufe und bei seinem schnellen Em=porblicken auch zugleich die Augen der Zuschauer un=willkührlich seinen Blicken folgen. Hierdurch wird es ihm desto leichter, den unter dem Behänge des De=ckels versteckten Einsetzer mit der darin liegenden Fi=gur unter dem Behänge herab auf den Schoß fallen zu lassen, wo er die linke Hand bereit hält, um den Einsetzer nebst der Figur aufzugreiffen und bei dem Aufstehen von seinem Platze Beides in dem von dem Schoße hinweggezogenen Tuche mit diesen bei Seite zu legen, worauf er den Zuschauern das leere Kästchen nebst dessen leeren Deckel zur genaueren Betrachtung überreicht, und das Seltsame des Verschwindens des räthselhaften Genius ihrem Ermessen zur Enträthselung anheimstellt.

Dieses Becher= und Muskatenspiel läßt sich noch auf vielfältige Art durch eine Menge anderer ähnlicher Belustigungen erweitern, die man bei einiger darin er=langten Kunstfertigkeit sehr leicht selbst durch neu er=fundene hinzufügen kann.

Auf diese Art läßt sich unter anderen zu der vor=her gezeigten räthselhaften Vermehrung der Muskaten auch eine dergleichen Vermehrung und Vervielfältigung

der dabei gebrauchten Becher anwenden. Hierzu ist es nöthig, daß man sich zu einem jeden von jenen drei Bechern noch zwei andere ihnen völlig gleiche Becher von schwachem weißen oder gelben Bleche verfertigen läßt, die aber bis zu dem unteren Rande des Bechers über denselben genau in einander passen, wenn sie über diesen gestülpt werden, so daß alsdann die zwei über einen Becher gestürzten Becher mit diesem nur einen einzigen Becher auszumachen scheinen, wenn sie umgekehrt auf dem Tische stehen. So wird es alsdann eine angenehme Ueberraschung gewähren, wenn man mit einer anständigen und feinen Gewandtheit den einen Satz dieser Becher nach dem andern aufhebt und ihn in der Hand auseinander ziehet, so daß sich die vorigen drei Becher schnell zu dreimal drei Bechern vermehret zeigen. Diese Vermehrung der Becher läßt sich sehr leicht mit dazu benützen, um vielleicht die Zuschauer mit ihren Vermuthungen über die räthselhafte Ausführung der vorigen Belustigung irre zu führen, und sie mit ihren Ideen über die wahre Beschaffenheit derselben von der Ergründung jener Räthsel abzuleiten.

Sogar diese Vervielfältigung der Becher läßt sich dadurch noch mehr ausdehnen, daß man sich einen ganzen Satz von zwanzig oder mehr solcher genau in einander passender Becher verfertigen läßt, und diese auseinander ziehet, oder sie über den Tisch auseinander schüttelt.

Es gehört jedoch, aus sehr leicht begreiflichen Ursachen, mit zu den Regeln der Taschenspielerkunst, die einzelnen Kunststücke derselben und so auch die Belustigungen mit den Bechern und Muskaten nicht durch

eine zu große Mehrzahl derselben zu übertreiben, und die ganze Reihenfolge dieser Belustigungen des Becher- und Muskatenspieles nicht alle auf ein Mal zu zeigen. Vielmehr ist es der Klugheit gemäß, diese und ähnliche Spiele aus der Gaukeltasche zur rechten Zeit abzubrechen, um ihnen nicht den schönen Reiz des Neuen und Ueberraschenden zu rauben, oder durch eine zu weit getriebene Wiederholung den einen oder den anderen scharfsinnigen Beobachter nicht etwa auf die Spur zu bringen, so Manches über die wahre Beschaffenheit dieser ergötzenden Täuschungen zu erlauschen.

Auf jeden Fall ist es weit besser und vortheilhafter, in den Zuschauern den Wunsch zu erregen, daß diese ergötzenden Spiele noch längere Zeit fortgesetzt werden möchten, als sie auf die eine oder die andere Art einigermaßen zu ermüden. Die Mehrzahl der obigen Belustigungen kann sehr gut dazu dienen, nicht allein damit in verschiedenen Unterhaltungen dieser Art abzuwechseln, sondern auch zugleich Stücke dieser Art in Bereitschaft zu haben, um sie schnell mit einer anderen dergleichen Belustigung vertauschen zu können, die man sich eigentlich vorgenommen hatte zu zeigen, wenn etwa der Eine oder der Andere aus der Gesellschaft die richtige Vermuthung von dem eben im Sinne gehabten zu produzirenden Kunststücke äußern sollte, oder wenn vielleicht das eben im Sinne gehabte Stück nicht recht gelingen sollte. Der eigene Vortheil des Künstlers, so wie das größere Interesse der Zuschauer für seine belustigenden Unterhaltungen verlangen, daß kein Zuschauer, wie schon erwähnt wurde, vorher und im Voraus ahne

oder erfahre, was für ein Kunststück jetzt eben soll gezeigt werden.

Eben so verlangen auch die Regeln der Taschenspielerkunst, aus ähnlichen Gründen wie die eben angegebenen sind, daß man niemals das eine oder das andere Kunststück sogleich mehr als ein Mal zeige, sondern daß man vielmehr das vielleicht deshalb geäußerte Verlangen der Zuschauer wegen einer Wiederholung unter einem schicklichen Vorwande mit Artigkeit von sich ablehne. Sollte dieses ja in einigen seltenen Fällen und unter gewissen besonderen Umständen und Verhältnissen nicht füglich ohne Verletzung anderweitiger Verpflichtungen geschehen können, so lasse man die gewünschte Wiederholung des Stücks wenigstens nicht unmittelbar nach der ersten gegebenen Darstellung, sondern erst nach dem einen oder dem anderen eingeschalteten Zwischenspiele, und zwar mit einer kleinen Veränderung folgen, um es nur nicht ganz auf die vorige Art zu zeigen, was bei einiger Uebung und Gewandtheit nicht schwer fallen kann.

Zweiter Abschnitt.

Belustigungen aus der Gaukeltasche, die ebenfalls auf Täuschung und Geschwindigkeit beruhen.

Erste Belustigung.

Einen Stein aus der Hand verschwinden zu lassen.

Nachdem der Tausendkünstler die vorigen Geräthschaften zu dem Becher- und Muskatenspiele bei Seite

geschafft und der ferneren Beschauung der Zuschauer entzogen hat, bringt er einen Stein von einer solchen mäßigen Größe herbei, daß er ihn, so wie die vorigen Muskaten ohne viele Mühe in der Hand verborgen halten kann, wo es um so leichter zu bewerkstelligen ist, weil er nur immer den Rücken der etwas zusammen gehaltenen Hand gegen die Zuschauer hält.

Er legt diesen Stein vor sich auf den Tisch, hält ihn dann über demselben empor, um ihn der Gesellschaft zu zeigen, indem er eine abenteuerliche und mährchenhafte Erzählung von den räthselhaften Eigenschaften dieses vorgeblichen Wundersteines beginnt, den ein egyptischer Magier sich soll aus dem verbrannten Neste des bekannten fabelhaften arabischen Wundervogels, des Phönix, aus der Asche des sich selbst verbrannten Vogels zu verschaffen gewußt haben.

„Ich überlasse es Ihnen, — endet er diese Erzählung, — sich dieses Mährchen nach eigenem Belieben zu deuten, und hoffe, daß die mit diesem angeblichen egyptischen oder arabischen Wundersteine vorzunehmenden Belustigungen nichts desto weniger Ihren Beifall erhalten werde, auch wenn Sie dabei nur eine ergötzende Täuschung vermuthen sollten.“

Unter dieser oder einer anderen ähnlichen beliebigen Anrede hat er die Hand mit dem dareingelegten Steine zugemacht, und sie, indem er damit den auf dem Tische liegenden Zauberstab ergreift, an den Rand des Tisches gebracht, und den darin gehaltenen Stein schnell und unbemerkbar auf den Schoß herab fallen lassen, wo er ihn schnell mit der linken Hand aufgreift und ihn im Aufstehen in die Tasche steckt. Er erhebt

sich hierauf von seinem Platze, zieht mit der linken Hand den in der geschlossenen rechten Hand gehaltenen Stab heraus, hält diesen über die rechte Hand empor und nähert sich den Zuschauern, indem er Einen unter denselben ersucht, bei der Eröffnung der ihm hingereichten geschlossenen rechten Hand den vorhin in diese gelegten und noch darin vermutheten Stein bei dem dritten Kommandoworte: „Drei!“ schnell heraus zu nehmen.

Jetzt schwingt er den in der linken Hand führenden Zauberstab unter einigen Machtsprüchen über der dargereichten Rechten und kommandirt alsdann: „Eins! — Zwei! — Drei!“ — wo er bei dem ausgesprochenen Worte „Drei!“ die Hand öffnet. So schnell nun aber auch die dazu aufgerufene Person sich beeilt, den Stein aus der Hand hinwegzunehmen, so wird sie gleichwohl zu ihrer eigenen und der übrigen Zuschauer großen Verwunderung nichts mehr darin finden.

„Ei, ei! — fährt der Künstler gegen die Zuschauer scherzend fort, — ich möchte Ihnen wohl anempfehlen, sich daran zu gewöhnen, ein Ihnen dargebotenes Glück rascher zu ergreifen und fester zu halten, als diesen Wunderstein, wenn Sie sich nicht manche süße Stunde des Genusses wollen ungenützt entschlüpfen lassen.“

Zweite Belustigung.

In einer Nuß etwas zu verbergen.

Zu dieser Belustigung wird eine gewöhnliche welsche Nuß gebraucht, die man behutsam, ohne die äußere Schale zu zerbröckeln, mit einem feinen Messer in der Mitte von einander in zwei Hälften theilt. Aus diesen

beiden Hälften wird von dem darin befindlichen Kerne so viel herausgeschabt, als es nöthig ist, um ein mäßiges ungefähr einen Finger breites und ein eben so langes zusammengebrochenes Schnittchen feines weißes Postpapier hineinzulegen, so daß alsdann die beiden von einander gelösten Hälften der Nuß können wieder aufeinander gefügt werden, ohne daß eine Verletzung derselben zu bemerken wäre.

Ferner wird eine beliebige Anzahl gewöhnlicher ganz weißer Kartenblätter erfordert, auf welche man vorher verschiedene beliebige Fragen geschrieben hat. Jedoch hat man von diesen Blättern etwa acht oder zehen Stücke abgesondert, und auf jedes einzelne Blatt derselben eine und dieselbe Frage geschrieben. Z. B. die Frage: „Wen liebe ich am meisten?“ Nach Beschaffenheit dieser Frage hat man auf das in die Nuß gelegte Stückchen Papier die darauf passende Antwort geschrieben; wie z. B. bei der eben genannten Frage die Antwort: „Mich selbst;“ worauf die beiden Hälften der Nuß mit einem festbindenden Gummi oder Leim wieder mit einander sauber vereiniget werden, und die Nuß einstweilen bei Seite gelegt wird.

Der Künstler holt nunmehr das vorige Spiel weißer Karten herbei, von welchem er die acht oder zehen besonders beschriebenen Blätter mit einer und derselben Frage abgesondert in der Hand zurückbehält, während er die übrigen Kartenblätter der Gesellschaft zum Besehen und zum beliebigen Mischen überreicht. Er läßt sich hierauf die Karten wieder einhändigen, und während er damit nach dem Tische zurückgeht, legt er die in der Hand zurückbehaltenen Blätter schnell oben darauf,

die er dann unbesehen auf den Tisch abzählt und sie umgekehrt mit der Schrift unten hin gekehrt einzeln hinlegt.

Er ersucht alsdann eine Person aus der Gesellschaft sich dem Tische zu nähern, um eine von den hier ausgebreiteten Karten hinweg zu nehmen, sich damit nach ihrem Platze zurück zu begeben, und sich und die übrigen Zuschauer mit der darauf befindlichen Frage bekannt zu machen.

Indeß dieses geschieht, schiebt der Künstler die auf dem Tische zurückgebliebenen Blätter zusammen, legt sie wieder auf das übrige Spiel Karten und bringt sie bei Seite. Zugleich holt er ein nettes Fruchtkörbchen oder eine Schale mit einer beliebigen Anzahl gewöhnlicher welscher Nüsse herbei, wobei er die vorhin erwähnte besonders zubereitete und daneben bereit gelegte Nuß mit aufgreift und sie in der Hand verborgen hält.

Er tritt hierauf zu der Gesellschaft, präsentirt einer Dame das Körbchen oder die Fruchtschale und ersucht sie, von den darin befindlichen Nüssen eine Nuß nach Belieben herauszunehmen, worauf er das Körbchen bei Seite setzt und sich die gewählte Nuß einhändigen läßt. Indem er jetzt zu dem Tische zurücktritt, um die ihm eingehändigte Nuß auf einen dort befindlichen Präsentirteller zu legen, vertauscht er sie schnell mit der vorhin in der Hand verborgen gehaltenen Nuß, die er nebst einem Messer anstatt jener Nuß auf den Teller legt, und dafür die ihm überreichte Nuß insgeheim der linken Hand zusteckt und sie darin verbirgt. Er nähert sich nochmals der Gesellschaft, präsentirt einer dritten Person die auf dem Teller liegende Nuß

mit dem dabei liegenden Messer, und ersucht sie, die Nuß zu öffnen.

Man wird nicht wenig erstaunen, in der geöffneten Nuß das Papierchen zu finden, und noch mehr wird man sich verwundern, wenn man dasselbe entfaltet, und darauf die auf jene vorhin gewählte Frage passende neckende Antwort findet.

Zu einer beliebigen Abwechselung und Auswahl läßt sich auch wohl zu dieser Belustigung die eine oder die andere von den hier folgenden scherzhaften Fragen und Antworten nach Beschaffenheit und nach den wechselseitigen Verhältnissen des geselligen Zirkels der Zuschauer und mit Berücksichtigung der Individualität, so wie des Geschlechts, des Alters und des Standes der einen oder der anderen Person wählen.

1) Welches Gefühl ist das vorherrschende in mir?
Antwort: Liebe.

2) Was nennt man hauptsächlich als fehlerhaft an mir?
Antwort: Flatterhaftigkeit.

3) Wo behagt es mir am besten?
Antwort: In lustiger Gesellschaft.

4) Was ist die vorzügliche Ursache meines öfteren Unmuthes?
Antwort: Man spricht davon nicht gern.

5) Was höre ich am liebsten?
Antwort: Mein eigenes Lob.

6) Was ist mir in der Freundschaft und Liebe vorzüglich anzurathen?
Antwort: Beständigkeit.

7) Wie heißt der geliebte Gegenstand meines Herzens?

Antwort: Mein Nächster.

8) Was liebe ich an meinen Freunden vorzüglich?

Antwort: Aufrichtigkeit.

9) Ist mein Nachbar ein Freund der platonischen Liebe?

Antwort: Was thut man damit?

10) Worauf verstehe ich mich besonders gut?

Antwort: Auf den Hofton;

oder auch: Auf das Nasendrehen.

11) Was wird meinem künftigen Ehegenossen an mir hauptsächlich viel zu schaffen machen?

Antwort: Launen.

12) Wo lernte meine schöne Nachbarin den kleinen Gott der Liebe zuerst kennen?

Antwort: Das weiß sie selbst am besten.

13) Was gehört vorzüglich zu meinen noblen Passionen?

Antwort: Liebe und Wein.

14) Wird meine schöne Nachbarin an Einem Herzen, das Hymen an sie bindet, genug haben?

Antwort: Das wird darauf ankommen.

15) Was liebt mein Herz am meisten?

Antwort: Gemächlichkeit und Geld.

16) Was wird mich einst bestimmen, in den heiligen Ehestand zu treten?

Antwort: Adams Beispiel.

17) Was macht mir am meisten zu schaffen?

Antwort: Die Erbsünde.

18) Welche Musik ist mir die liebste?

Antwort: Die der angestoßenen Becher.

19) Wen wird meine liebenswürdige Nachbarin zu ihrem Begleiter auf der Lebensreise wählen?

Antwort: Einen Biedermann.

20) Welche Pfeile aus Amors Köcher können mein Herz am leichtesten verwunden?

Antwort: Die Goldenen.

Dritte Belustigung.

Sich selbst ohne Gefahr den Finger zu durchschneiden.

Zu dieser Belustigung sind zwei einander völlig gleiche Eßmesser nöthig, wovon jedoch die Schneide der Klinge des einen Messers nahe an dem Hefte desselben so weit ausgefeilt ist, daß in die halb runde Oeffnung derselben gerade der auf den Tisch gelegte Zeigefinger paßt, Tab. II. Fig. 5., so daß der Finger durchgeschnitten zu seyn scheint, wenn er hier unter der ausgeschnittenen Messerklinge liegt. Dieses also zubereitete Messer liegt einstweilen auf dem Schoße des Künstlers unter dem Tische verborgen, während das andere mit diesem völlig gleiche aber gewöhnliche Messer offen auf dem Tische liegt.

Zum Behufe der damit anzustellenden Belustigung und zu einer passenden einleitenden Vorbereitung zu derselben hat der Künstler aus einem Apfel ein kleines walzenförmiges Stück nach der Form und Stärke eines von den auf dem Tische brennenden Wachslichtern geschnitten, und anstatt des Dochtes ein Stückchen von dem Kerne einer welschen Nuß oben hineingesteckt. Dieses Stückchen Nuß hat er angezündet und nach einer Weile wieder ausgelöscht, um eine Lichtschnuppe zu

erhalten, wo alsdann dieses Stückchen Apfel von einem gewöhnlichen ausgelöschten Lichte nicht zu unterscheiden ist, worauf er es ebenfalls einstweilen auf dem Schoße verborgen hält, und daneben ein Schwämmchen gelegt hat, das mit einer rothen blutähnlichen Flüssigkeit getränkt ist.

Zur Unterlage des weiterhin scheinbar abzuschneidenden Fingers, und um das vermeinte Blut der Wunde besser bemerken zu lassen, legt er einen halben Bogen weißes Schreibpapier vor sich auf den Tisch, worauf er eines von den auf dem Tische brennenden Wachslichtern von dem Leuchter hinweghebt, es auslöscht und den oberen Theil desselben, von der Größe des auf dem Schoße liegenden Apfelschnittes, mit dem auf dem Tische liegenden Messer auf dem untergelegten Papiere abschneidet. Während dieses geschieht, schiebt er schnell, gleichsam wie aus Versehen, das abgeschnittene Stückchen Wachslicht über den Rand des Tisches hinab auf den Schoß. Indem er aber darnach greift, um es wieder herauf zu holen, ergreift er dafür das Apfellichtchen, das er anstatt des vorigen Lichtstumpfes heraufbringt.

Unter einem passenden Gespräche mit den Zuschauern zündet er den oben herausstehenden Nußdocht des Apfellichtes an der Flamme eines von den Lichtern an, und läßt ihn eine kleine Weile brennen, worauf er das Lichtchen wieder auslöscht, es in den Mund steckt und es unter Anrühmen seines Wohlgeschmackes mit großem Appetite verzehrt.

Er benützt indessen die Gelegenheit, das vorige Messer schnell mit dem auf dem Schoße liegenden

zweiten Messer zu vertauschen, und dabei zugleich das angefeuchtete Schwämmchen in der rechten Hand verborgen mit hervorzubringen, während er unter dem Vorgeben, sich noch einen zweiten Leckerbissen abzuschneiden, mit der linken Hand das vorige noch übrige Wachslicht faßt, indem er das zugerichtete Messer in der rechten Hand führt und die Finger so hält, daß der Einschnitt der Messerklinge davon bedeckt wird und nicht zu bemerken ist.

Indem er jetzt mit der vorderen Schärfe der Schneide durch das Wachslicht zieht, um ein Stück davon abzuschneiden, drückt er den Ausschnitt der Messerklinge über den darunter liegenden Zeigefinger der linken Hand, mit welcher er das Licht auf dem untergelegten Papier hält, wobei er zugleich den angefeuchteten Schwamm insgeheim zwischen der Hand preßt, daß die darin enthaltene blutähnliche rothe Tinte über den Finger herabträuft, so daß dem Anscheine nach der Finger aus Versehen ist durchgeschnitten worden.

Mit Bedauern über seine Unvorsichtigkeit, wodurch er sich seinen leckeren Lichtschmauß so gefährlich verbittert habe, hebt er nach einigen Augenblicken das Messer von dem Finger hinweg und legt dieses in demselben Momente hinter dem Schirme nieder, wo er eine kleine Schale mit vorgeblichem Wundwasser dahinter hervorholt, womit er vermittels eines darin liegenden Schwammes den scheinbar verwundeten Finger abwäscht und abtrocknet, worauf er den schnell wieder geheilten Finger unverletzt zeigt.

Auf ähnliche Art konnte sich der Tausendkünstler sehr leicht und ohne sich zu verletzen, zum großen

Schrecken der Zuschauer einen stählernen Pfeil durch den Kopf und einen Degen durch den Leib stechen. Der Pfeil war nämlich in der Mitte durchgeschnitten und die beiden Enden desselben waren an einer nach der Rundung des Hinterkopfes in einen runden Bügel gebogenen elastischen Stahlfeder festgelöthet, Tab. II. Fig. 6., und eben so hatte auch der Degen einen dergleichen Bügel, Fig. 7. Um den Betrug zu verstecken, hielt er den Pfeil und eben so auch den Degen in der Mitte in der über den stählernen Bügel geschlossenen Hand, der sich wegen seiner Elasticität leicht zusammendrücken ließ, so daß nichts davon zu bemerken war. Indem er nun den Pfeil an den Hinterkopf bringt und ihn dem Anscheine nach durch denselben stößt, drückt er den stählernen Bogen über den Kopf der zu beiden Seiten von der Elasticität desselben fest eingezwängt wird, Fig. 8., wie es sich auch auf dieselbe Art mit dem durch den Leib gestochenen Degen verhält.

Vier'te Belustigung.

Die räthselhafte Geldbüchse.

Hierzu sind einige Dutzende oder eine andere beliebige verhältnißmäßige Menge Jetons oder gewöhnlicher gelbmetallener Spielmarken von der größeren Art, von der Größe eines Friedrichsd'ors, nöthig, welche die Stelle von dergleichen Goldstücken vertreten. Von diesen Jetons sind etwa zwanzig Stück gleichmäßig fest auf einander gelöthet, nachdem man vorher durch jedes einzelne Stück ein rundes Loch, ungefähr von der Größe eines Groschens hat ausbohren und ausfeilen

lassen, welches gleichmäßig durch die sämmtlichen auf einander gelötheten Stücke hindurch geht, Tab. II. Fig. 9. Unten aber ist über diese Oeffnung ein ganzer Jeton festgelöthet, so daß diese übereinander gelötheten Marken einem gewöhnlichen Geldstocke übereinanderliegender Goldstücke gleicht, wenn sie mit einem oder über die Oeffnung gelegten Jeton auf den Tisch gestellt werden.

Zu diesem also zubereiteten Geldstocke gehört eine nach dem Umfange der übereinander gelötheten Jetons verfertigte cylinderförmige Büchse von schwachem Bleche, in welche dieser Geldstock nebst einigen hinzugefügten einzelnen Jetons bequem paßt, Tab. II. Fig. 10.

Das Innere dieses ausgehöhlten Geldstocks, hat der Tausendkünstler vorher mit kleingeschnittenem Häckerling angefüllt, und so hält er ihn auf dem Schoße verborgen in Bereitschaft. Zugleich hat er die Geldbüchse mit den übrigen vorräthigen Jetons angefüllt, und dieselbe durch den darauf passenden Deckel a, Fig. 10. verschlossen.

Er öffnet nunmehr die Büchse, schüttet die darin befindlichen Jetons auf den Tisch hin, worauf er unter einer beginnenden Erzählung von einer unternommenen Reise die zur Bestreitung der nöthigen Kosten bestimmten einzelnen zerstreuten Geldstücke zusammen streicht und sie in der linken Hand, bis auf einige zurücklassende übereinander legt. Hierbei läßt er jedoch wie aus Versehen ein paar Stücke über den Rand des Tisches auf den Schoß hinabgleiten, und in dem Augenblicke, wo er mit beiden Händen unter den Tisch greift, um die entgleiteten Geldstücke wieder herauf zu holen, legt er die in der linken Hand gehaltenen

Geldstücke auf den Schoß, und bringt an deren Statt den dort bereit liegenden Geldstock hervor, ohne daß Jemand diese Verwechslung ahnen kann.

Jetzt legt er von den auf dem Tische zurückgebliebenen Geldstücken zwei Stücke in die Geldbüchse. Auf diese setzt er behutsam den Geldstock in die Büchse, und oben darauf legt er ebenfalls drei Stücke von den noch übrigen Stücken, worauf er die Büchse zumacht, um mit diesem Goldsatze die erzählende Reise anzutreten.

Er hat, nach dieser Erzählung, kaum einige Stunden Weges zurückgelegt, als sein Reisewagen in einem engen Felsenpasse zerbricht, wo er genöthiget ist, einige Landleute aus einem angrenzenden Dorfe zum Beistande herbeiholen zu lassen, die ihn nach dem Dorfe geleiten und die einstweilen durch Stricke und Ketten zusammengebundenen zertrümmerten Axen dorthin bringen.

Er öffnet jetzt die Geldbüchse, läßt den darin befindlichen Geldstock behutsam in die linke Hand gleiten, und schüttelt die darunter liegenden beiden Geldstücke heraus, womit er die hülfreichen Landleute und den Schmid des Dorfes für die Wiederherstellung des Wagens bezahlt, indem er die beiden Geldstücke abgesondert auf den Tisch legt, und den Geldstock mit den oben darauf liegenden drei Geldstücken wieder in die Büchse thut, und diese wieder verschließt.

Nach einigen Stunden Aufenthaltes in diesem Dorfe, welcher durch die Ausbesserung des Wagens verursacht wurde, bezahlt er die Zeche in der Dorfschenke, wo er eingekehrt war, wobei er die Büchse wieder öffnet und von den oben aufliegenden drei

Geldstücken ein Stück herausnimmt und damit seine Rechnung bezahlt, worauf er die Büchse wieder zumacht und die Fortsetzung seiner Reise erzählt.

Um sich selbst so wie den erschöpften Pferden eine kurze Rast und Erholung zu gönnen, kehrte er, zufolge dieser Erzählung, noch ein Paar Male ein, wo abermals ein Geldstück aufgewandt wurde, welches der Künstler von den in der Geldbüchse oben aufliegenden noch übrigen zwei Geldstücken hinwegnimmt und bei Seite legt. Ein heftiges Unwetter, welches den Reisenden am späten Abende ereilte, zwang ihn in einem einsamen Wirthshause an der Straße einzukehren und hier zu übernachten, wo er sich zu essen und zu trinken geben, und ein gutes Unterkommen für seine Rosse besorgen ließ. Ehe er sich schlafen legte, rief er den Wirth zu sich, dem er erklärte, daß er gewohnt sey, an jedem Abende die Rechnung des Tages zu bezahlen.

Um die Forderung des Wirthes zu befriedigen, öffnet der Tausendkünstler abermals die Büchse, aus welcher er auch noch das letzte von den vorherigen auf dem Geldstocke gelegenen Geldstücken noch übrige Stück herausnimmt, dieses als Bezahlung auf den Tisch legt, worauf er die Büchse wieder zumacht und in seiner Reisebeschreibung weiter fortfährt.

Zufolge dieser Erzählung hatte der Reisende gegen den Wirth von sehr verdächtigem Ansehen Argwohn geschöpft, so daß es ihm davor bangte, die Nacht hindurch in dieser abgelegenen Herberge zu bleiben. Da dieses aber nicht füglich abzuändern war, so beschäftigte er die Neugierde des Wirthes durch Erzählung von den mancherlei äußerst seltsamen Abenteuern, die

er auf verschiedenen Reisen wollte gehabt haben. Besonders gedachte er hierbei des geheimen Einflusses unsichtbarer Mächte, unter deren Schutze er zu stehen vorgab, so daß der Wirth ihn mit einer schüchternen Achtung betrachtete, die dazu dienen sollte, ihn davon abzuschrecken, etwas gegen seinen Gast zu unternehmen.

Um den Wirth in seiner hohen Meinung von seinem Gaste zu bestärken und ihm zu zeigen, wie sorglos er unter dem Schutze seiner dienstbaren Geister seyn könne, übergab er ihm sogar seine Geldbüchse bis zu dem folgenden Morgen zur Aufbewahrung. So große Scheu indessen auch der Wirth vor dem Fremden und vor den ihn beschützenden geheimen Mächten empfand, so konnte gleichwohl seine Geldbegierde der Versuchung nicht widerstehen, die ihm anvertraute Büchse in der Nacht zu öffnen, um sich wenigstens einen namhaften Theil von dem darin bemerkten Goldsatze zuzueignen. Wie heftig war jedoch sein starres Entsetzen, als ihm anstatt des Goldes nichts weiter, als eine Handvoll Häckerling aus der Büchse entgegen fiel.

Unter diesen Worten hat der Künstler die geöffnete Büchse mit der rechten Hand ergriffen, die er zu beiden Seiten gegen den darin befindlichen Geldstock mit den Fingern drückt, so daß dieser fest darin bleibt, indem er die Büchse über dem Tische umkehrt und den in dem Loche des Geldstockes verborgenen Häckerling auf den Tisch herausschüttet.

Mit der linken Hand hat er indessen ein Paar von den auf dem Schoße liegenden Jetons aufgehoben, die er sehr leicht schnell in die Büchse auf den Geldstock legen kann, ohne daß es von den Zuschauern

könnte bemerkt werden, da die Blicke derselben auf die räthselhafte Verwandlung des Geldes auf dem Tische geheftet sind, worauf er den auf dem untergelegten Blatte Papier liegenden Häckerling zusammenschiebt, um ihn wieder in die Büchse zu schütten.

Deshalb hebt er das Blatt Papier auf, rollt es etwas zusammen und indem er sich anstellt, als schütte er den Häckerling in die, in der linken Hand an dem Rande des Tisches gehaltene Büchse, läßt er denselben über den Rand der unter den Fingern der linken Hand etwas verdeckten Büchse auf den Schoß fallen. Hierauf deckt er die Büchse wieder zu, stellt sie auf den Tisch, und fährt in seiner Erzählung fort.

Mit Zittern und Zagen übergab der Wirth seinem Gaste an dem folgenden Morgen seine Geldbüchse, die dieser öffnete und zur Belohnung der bewiesenen Treue und Ehrlichkeit dem Wirthe zwei Geldstücke aus der Büchse einhändigte.

Hierbei neigt der Künstler die geöffnete Büchse mit der rechten Hand gegen die hingehaltene linke Hand, daß der Geldstock mit den oben aufliegenden beiden Geldstücken in diese hineingleitet, wovon er diese beiden Stücke als Geschenk für den Wirth hinwegnimmt und auf den Tisch legt, den Geldstock aber wieder in die Büchse steckt.

Das Erstaunen des Wirthes war jetzt noch um vieles vermehrt worden, als er plötzlich die Büchse wiederum mit dem vorher daraus verschwundenen Golde angefüllt sahe. Er bat sich daher, unter dem Versprechen einer ferneren freien Zehrung, eine Erklärung der sonderbaren Geldbüchse von dem Fremden aus. Dieser

ließ sich auch dazu bereit finden, und gab ihm dadurch eine neue Probe von der mit dieser Geldbüchse verbundenen Macht seiner dienstbaren Geister, daß er das Gold aus der Büchse durch den Tisch hinab in die untergehaltene linke Hand fallen ließ.

Der Künstler hält bei diesen Worten die wiederum zwischen den Fingern der rechten Hand zu beiden Seiten gedrückte Büchse offen über den Tisch, während er mit der linken Hand unter dem Tische die auf dem Schoße liegenden Jetons klirrend zusammenschiebt, als ob sie durch den Tisch fielen. Während er diese Jetons in der linken Hand heraufbringt und sie auf den Tisch hinschüttet, läßt er behende den Geldstock aus der locker gehaltenen Büchse hinab auf den Schoß fallen, und wirft die Büchse zur Beschauung der Zuschauer leer auf den Tisch.

Fünfte Belustigung.

Der plötzlich verschwundene Ring.

Der Künstler breitet eine weiße Serviette auf dem Tische aus, dabei hat er aber einen Faden weißer Seide in Bereitschaft, an dessen oberen und unteren Ende eine feine in einen Haken gebogene Stecknadel befestiget ist. Diesen Faden hakt er mit dem oberen Häkchen, bei dem Ausbreiten der Serviette auf dem Tische, schnell in diese ein, wodurch er den an dem Häkchen angeknüpften Faden an der Serviette befestigt, und den Faden nebst dem an dem unteren Ende daran befestigten zweiten Häkchen durch eine Falte der Serviette bedeckt.

Jetzt erbittet er sich von einem der Zuschauer einen Finger = Ring, den er vor den Augen der Zuschauer auf die Serviette legt, deren vier Spitzen er in der Mitte über dem Ringe zusammenschlägt. Indem er hierbei die rechte Hand unter die zusammengelegten Zipfel der Serviette bringt, um dem Ringe die rechte Lage zu geben, hakt er das an dem unteren Ende des Fadens befestigte Häkchen in den Ring, biegt es über dem Ringe fest zusammen, und schlägt die Serviette noch einige Male zusammen.

Um die Zuschauer zu überzeugen, daß sich der Ring wirklich noch in der Serviette befinde, und er ihn nicht etwa vorhin mit der hinweggezogenen Hand hinweggenommen habe, entfaltet er die Serviette noch einmal behutsam und läßt den Zuschauern den darauf liegenden Ring bemerken, worauf er die Serviette wie vorher langsam wieder zusammenschlägt. Er hebt jetzt die zusammengelegte Serviette von dem Tische auf, nähert sich damit den Zuschauern, und indem er mit der einen Hand den darinliegenden Ring von außen hält, hält er die Serviette mit der anderen Hand den Zuschauern hin, und läßt ihnen den in der Serviette liegenden Ring selbst mit den Fingern fühlen.

Nunmehr begiebt er sich wieder auf seinen Platz, wo er die zusammengelegte Serviette auf den Tisch legt. Nach einigen Augenblicken faßt er eine Falte der Serviette mit den beiden Fingerspitzen des Daumens und des Zeigefingers, hebt sie so schnell empor und schüttelt sie über dem Tische aus, so daß der an dem in die Serviette eingehakten Faden hängen bleibt und nicht herausfallen kann. Indem er die Serviette in

beiden Händen zusammenlegt, fällt es ihm nicht schwer, dem Faden mit dem daran hängenden Ringe mit der rechten Hand auszuhaken und ihn in der Hand verborgen zu halten, um die Serviette den Zuschauern zur eigenen genaueren Untersuchung zu überreichen. Während man die Serviette untersucht, macht er indessen insgeheim den Ring von dem Faden los und verbirgt ihn in der Hand.

Nunmehr läßt er sich die Serviette wieder einhändigen, aber indem er sie nachlässig zusammenschlägt, läßt er insgeheim den Ring aus der Hand hineingleiten, worauf er die zusammengeschlagene Serviette einer Dame mit der Bitte, sie behutsam zu entfalten, überreicht, wo man mit Verwunderung den vorhin verschwundenen Ring in derselben wieder finden wird.

Sechste Belustigung.

Der magische Ring.

Der Tausendkünstler machte sich hierauf anheischig, ein anderes Kunststück mit einem Ringe zu zeigen, welches hoffentlich die verehrten Anwesenden nicht minder als das vorige amüsiren werde, und holte einen Präsentirteller herbei, auf welchem ein einfacher stark vergoldeter Fingerring und ein schwaches ungefähr eine und eine halbe Elle langes rundes und glattes hölzernes Stäbchen lag.

Nächst diesem Ringe hielt er zugleich zwei andere mit diesem völlig gleiche Ringe in Bereitschaft, wovon der eine Ring an einer Stelle, a., Tab. II. Fig. 11., mit einer feinen, aus einer stählernen Uhrfeder gemachten Säge durchgeschnitten ist, so daß er sich hier mit

leichter Mühe zwischen den Fingern von einandergiebt und bei der Elasticität der Masse, woraus er besteht, sich wieder zusammenfügt und die Oeffnung des Schnittes sich schließt, so daß von dem Schnitte nichts zu bemerken ist. Indem er den Teller mit dem ersten Ringe und dem Stäbchen herbeiholt, hebt er auch zugleich diese beiden dort unter dem Rande des Tellers versteckten Ringe mit auf, die er einstweilen in der geschlossenen Hand verborgen hält.

Während er sich jetzt den Zuschauern mit dem Teller nähert und sie auf den darauf liegenden Ring aufmerksam macht, den er ihnen als einen ganz eigenen magischen Ring von einer besonderen geheimen Eigenschaft bezeichnet, und ihn mit der Bitte, ihn genau zu betrachten und zu untersuchen, unter den Zuschauern herumgehen läßt, preßt er den zweiten unterschnittenen Ring insgeheim zwischen die Fuge des Mittelfingers und des Goldfingers der linken Hand, so daß ein Theil desselben in der etwas zusammengebogenen Hand hervorragt, Tab. II. Fig. 12. Da er den Zuschauern nur immer den Rücken der Hand zeigt, so können diese alsdann nichts von dem Ringe bemerken. Den dritten durchschnittenen Ring aber legt er einstweilen unter das neben seinem Platze nachlässig auf den Tisch gelegte Taschentuch.

Er läßt sich hierauf den Teller mit dem Ringe und dem Stäbchen wieder zustellen, wo er nunmehr das Stäbchen mit der rechten Hand hinwegnimmt und es der linken Hand giebt, wobei er jedoch das obere Ende desselben schnell durch den zwischen den Fingern hervorragenden Ring steckt, die linke Hand darüber zumacht,

und den unter der Hand verborgenen Ring mit dieser in die Mitte des in horizontaler Richtung über den Tisch gehaltenen Stäbchens schiebt.

Indem er auf diese Art das Stäbchen in der Mitte in der linken Hand hält, ersucht er zwei Personen von der Gesellschaft zu beiden Seiten an den Tisch zu treten, von welchem die eine das eine, die andere aber das andere Ende des Stäbchens anfassen und festhalten muß. Er nimmt hierauf den auf dem Teller liegenden Ring mit der rechten Hand hinweg, hält ihn zwischen den Fingerspitzen des Daumens uud des Zeigefingers empor und bringt alsdann die Hand unter die ein wenig geöffnete linke Hand, wo er sich anstellt als drückte er den Ring von unten herauf auf das Stäbchen. Dabei läßt er jedoch den Ring in die geschlossene rechte Hand fallen, und indem er diese, so wie die linke Hand, von dem Stäbchen hinwegzieht, wird man mit Verwunderung den Ring wirklich auf dem Stäbchen erblicken.

Er ersucht hierauf die vorigen beiden Personen, der Gesellschaft den Ring an dem obgleich an beiden Enden gehaltenen durchgesteckten Stäbchen zu zeigen, um Zeit zu gewinnen, den in der rechten Hand verborgenen Riug schnell mit dem unter dem Tuche versteckten durchgeschnittenen Ringe zu vertauschen, und den ersten Ring an dessen Stelle unter das Tuch zu stecken, wobei er den durchgeschnittenen Ring in der rechten Hand verbirgt.

Nunmehr läßt er sich den vorigen von dem Stäbchen abgezogenen Ring nebst dem Stäbchen wieder einhändigen, das er wie vorher in der geschlossenen linken

Hand über den Tisch hält, und es wiederum an den beiden Enden halten läßt. Er hebt sodann den vorhin von dem Stäbchen hinweggezogenen Ring mit der rechten Hand auf, bringt diese wie vorhin unter die etwas geöffnete linke Hand, und indem er sich anstellt, als drückte er abermals den Ring auf das Stäbchen, verwechselt er denselben schnell in der Hand mit dem darin versteckten durchschnittenen dritten Ringe, preßt die Fuge des Einschnittes auf das Stäbchen, so daß der Ring darauf hängen bleibt, den vorigen ganzen Ring aber verbirgt er schnell in der geschlossenen rechten Hand.

Wenn er nunmehr beide Hände von dem Stäbchen hinwegnimmt, werden die Zuschauer nicht wenig überrascht seyn, den Ring abermals auf dem Stäbchen zu erblicken, ohne es begreifen zu können, wie dieses möglich zu machen war.

Er läßt das Stäbchen sogleich wieder an beiden Enden halten, deckt die linke Hand wie vorher über den daran schwebenden Ring, und indem er die rechte Hand darunter bringt, zieht er diesen Ring durch die Fuge des Einschnittes herab, verbirgt ihn in der Hand und wirft an dessen Stelle den in dieser Hand verborgen gehaltenen zweiten Ring auf den Teller, um ihn von den Zuschauern noch einmal untersuchen zu lassen. Während dieses geschieht, gewimt er Zeit, sowohl den in der rechten Hand verborgenen durchschnittenen Ring, als auch den unter dem Tuche versteckten Ring auf die Seite zu schaffen und die Hände leer zu zeigen.

Siebente Belustigung.

Ein Geldstück aus der einen Hand in die andere zu zaubern.

Hierzu sind zwei kleine völlig gleiche Geldstücke nöthig, wozu man am besten Groschen oder Silber-Groschen nehmen kann. Von diesen beiden Geldstücken wird nur das eine Stück vorgezeigt und auf den Tisch gelegt, das andere Stück aber hat man an dem Nagel des Mittelfingers der linken Hand mit ein wenig an den Nagel fest angeklebten weichen Terpentinwachs dort angeklebt, so daß nichts davon zu sehen ist, wenn die offen gehaltene innere Hand gezeigt, der Rücken der Finger aber den Augen der Zuschauer entzogen wird. Eben so hat man auch an den Nagel des Mittelfingers der rechten Hand ein wenig solches Wachs befestiget.

Man legt jetzt das auf dem Tische liegende Geldstück vor den Augen der Zuschauer in die offene flache rechte Hand in die Nähe des Ballens, spreizt beide Arme zu beiden Seiten auseinander, damit die Zuschauer bemerken können, daß sich in der ausgestreckten linken Hand nichts befinde, in der rechten aber das Geldstück liege. Beide Hände werden hierauf zugemacht, und indem dieses geschieht, drückt man den mit Wachs bestrichenen Nagel des Mittelfingers der rechten Hand auf das darin liegende Geldstück, so daß es an dem Nagel hängen bleibt, während man das an dem Nagel des Mittelfingers der linken Hand befestigte zweite Geldstück bei dem Zumachen derselben in der Hand vermittels des Zeigefingers von dem Nagel in die Hand abstreift. Wenn hierauf die Hände geöffnet werden,

so bleibt das eine Geldstück an dem Nagel des Mittelfingers der rechten Hand befestiget, so daß es nicht kann bemerkt werden, das andere Geldstück aber liegt in der geöffneten linken Hand, so daß dieses auf eine räthselhafte Weise aus der rechten Hand in diese scheint gewandert zu seyn. So einfach auch dieses Stück ist, so wird ihm dennoch keineswegs das Ergötzende einer angenehmen Ueberraschung fehlen, wenn es gut ausgeführt wird.

Achte Belustigung.

Eine ähnliche Belustigung mit zwei Geldstücken.

Zu dieser Belustigung gehören zwei verschiedene aber gleich große Geldstücke, wovon das eine eine Kupfermünze, das andere aber eine Silbermünze, wie z. B. ein Zweikreuzer und Zwanzigkreuzer, ist. Diese Geldstücke sind gedoppelt vorhanden und auf der einen Seite dünner gefeilt und auf einander gelöthet, so daß auf diese Art jede von den beiden Kupfermünzen mit einer von den beiden Silbermünzen zu einem Stück vereiniget ist, und jede dieser beiden mit einander vereinigten Doppelmünzen nur ein einziges gewöhnliches Geldstück zu seyn scheinen.

Diese beiden Doppelmünzen hält der Tausendkünstler einstweilen unter dem Tische auf dem Schoße verborgen in Bereitschaft, und legt dafür zwei einzelne gewöhnliche Geldstücke von gleichem Werthe und Gepräge, wie die auf dem Schoße liegenden Stücke, offen auf den Tisch hin, und läßt sie von den Zuschauern genau betrachten und untersuchen. Indessen hat er die beiden auf dem Schoße liegenden Doppelmünzen mit

der linken Hand aufgegriffen, in welcher er sie verborgen hält.

Während er sich von seinem Platze erhebt, um mit der rechten Hand die einstweilen von den Zuschauern betrachteten beiden Geldstücke wieder in Empfang zu nehmen, wird es ihm leicht, diese im Niedersetzen auf seinen Platze hinter dem Tische schnell und unbemerkt auf den Schoß zu legen. Er stellt sich nunmehr, als ob er das eine von diesen scheinbar in der rechten Hand haltenden Geldstücken in die geschlossene linke Hand legte, das andere aber in der Rechten zurückbehielt, während er die eine von den in der linken Hand verborgenen Doppelmünzen mit der rechten Hand hinwegnimmt.

Er legt nunmehr die eine dieser Doppelmünzen mit der rechten Hand mit der oben hingerichteten Seite, wo sie die Kupfermünze zeigt, so in die linke Hand, daß sie auf die obere Biegung der Hand in der Nähe der unteren Fügung der Finger zu liegen kommt, Tab. II. Fig. 13., so daß diese Münze bei dem Zumachen der Hand sich in der Biegung derselben bei der sogenannten Tischlinie in derselben a, wenden und die Rückseite zeigen muß, wenn die Hand wieder geöffnet wird. Eben so legt er auch die zweite Doppelmünze an dieselbe Stelle in der rechten Hand, aber so, daß sie die Silbermünze zeigt.

Er spreizt die Arme zu beiden Seiten aus, macht die Hände zu, und bei dem Wiedereröffnen derselben wird man voll Verwunderung die vorher in die rechte Hand gelegte Silbermünze in der linken Hand und

dafür die in diese gelegte Kupfermünze in der rechten Hand erblicken.

Diese Verwandlung der beiden Geldstücke läßt sich leicht noch ein paar Male rasch hinter einander wiederholen, um abwechselnd die eine und die andere Münze bald in dieser bald in jener Hand zu zeigen, was jedoch nicht zu oft geschehen darf, um den Betrug nicht zu verrathen.

Indem der Tausendkünstler noch einmal die rechte Hand in die etwas zusammengehaltene linke Hand bringt und dadurch vermuthen läßt, daß er die in dieser Hand befindliche Münze zu einer abermaligen Verwandlung wiederum in derselben an die rechte Stelle legen wolle, nimmt er sie schnell hinweg, wenn er die Hand aus der linken herausziehet und diese zumacht.

In dem Augenblicke, wo er sich auf seinem Platze zurecht setzet, bringt er die rechte Hand unter den Tisch, wo er die in derselben befindlichen beiden Doppelmünzen schnell auf den Schoß legt und dafür die dort liegenden beiden einfachen Geldstücke behende aufgreift und sie in der geschlossenen Hand heraufbringt.

Nach einigen gebietenden Machtsprüchen öffnet er die zu beiden Seiten über den Tisch ausgestreckten Hände, wo die Zuschauer überrascht seyn werden, nichts mehr in der linken Hand zu sehen, in der rechten Hand aber die vorige Kupfermünze nebst der Silbermünze zusammen zu erblicken, welche der Künstler auf den Tisch wirft und der nochmaligen Untersuchung der Zuschauer überläßt.

Neunte Belustigung.

Einen Faden mit einem daran gehängten Ringe durch die Hand zu ziehen.

Der Künstler bekleidet die linke Hand mit einem ledernen Handschuhe und durchsticht diese mit einem Messerchen, an dessen Spitze ein Loch durchgebohrt und in dieses ein Faden eingefädelt ist. Er zieht den Faden einige Male durch die durchstochene Hand hin und her, reihet einen Ring daran und verbindet die beiden Enden des Fadens durch einen Knoten, so daß der Ring frei in der Schlinge in der über den Tisch gehaltenen hin und her geschwenkten durchstochenen Hand hängt. Hierauf legt er die Hand mit dem daran hängenden Ringe auf den Tisch, deckt einen Hut darüber, und wenn nach einigen Augenblicken der Hut wieder aufgehoben wird, erblickt man den von dem Faden abgelösten Ring frei auf dem Tische, den Faden aber noch fest zusammengeknüpft und unverletzt.

Dieses Kunststück wurde auf folgende Art ausgeführt. Der Künstler hatte einen Theil des dunkelfarbigen Handschuhes, den er an die linke Hand ziehet, mit einem dünnen Faden von gleicher Farbe mit einigen weitläufigen Stichen durchnähet, die beiden Enden desselben aber zwischen den Fingern des Handschuhes zusammengelegt, so daß nichts davon zu bemerken war, **Tab. II. Fig. 14.**

Das Messerchen aber, womit er sich die Hand durchstach, bestand aus einem hohlen Griffe, worin sich ein spiralförmig gedrehter Messingdraht befand, der oben an ein kleines Blättchen befestiget war, auf welchem die Messerklinge festgelöthet war, **Tab. II. Fig. 15.**

Wenn die Spitze gegen die Hand gedrückt wird, so tritt die auf der niedergedrückten Spiralfeder befestigte Klinge in den Stiel des Messers, bei dessen Zurückziehen auch die Messerklinge vermittelst der wieder herausschnellenden elastischen Feder wieder herausfährt.

Indem sich der Künstler auf diese Art das Messerchen mit dem oben eingefädelten Faden scheinbar durch die Hand stößt, und den eingefädelten mit dem durch das Leder des Handschuhes gezogenen Faden, gleichfarbigen Faden, durch die Hand zu ziehen scheint, faßt er die beiden Enden des Fadens, womit der Handschuh durchnähet ist, den in das Messerchen eingefädelten Faden zieht er dabei zugleich schnell heraus, und wirft ihn über den Tisch herab, indem er das Messerchen hinwegzieht und es neben sich legt.

Nachdem er den scheinbar durch die Hand gestochenen Faden in den Nadelstichen des Handschuhes einige Male hin und her gezogen hat, hängt er den bei der vorigen sechsten Belustigung erwähnten durchschnittenen Ring an den Faden, dessen Enden er zusammenknüpft und ihn daran hängend hin und her schwenkt.

Dabei hält er aber einen mit diesem Ringe völlig gleichen ganzen Ring in der rechten Hand verborgen, den er unter dem über die Hand gedeckten Hute neben die darunter befindliche Hand legt, indem er die Schlinge des Fadens durch den Einschnitt des durchschnittenen Ringes zieht, und diesen mit der rechten Hand unter dem Hute hervorzieht und ihn auf den Schoß fallen läßt.

Er zerreißt nunmehr den Faden, zieht ihn aus dem Handschuhe heraus, wirft ihn nebst dem ausgezogenen

Handschuhe auf den Tisch neben das Messerchen, das er den Augen der Zuschauer entzieht und es in demselben Augenblicke bei Seite schafft, wo er einen kleinen Flacon hinwegnimmt und sich mit dem darin befindlichen heilenden Wundbalsam die scheinbar verwundete Hand benetzt und heilet, und schnell zu einer anderen Belustigung übergehet.

Zehnte Belustigung.

Der gelbe Zwerg.

Dieser gelbe Zwerg besteht in einer kleinen 3 Zoll langen aus Holz geschnitzten männlichen Figur, Tab. II. Fig. 16., welche einen Zwerg mit gelbem Wamms und dergleichen langen und weiten Unterkleidern vorstellt, weshalb ihm der Künstler den Namen der gelbe Zwerg giebt, und den er jetzt in der Hand emporhält und den Zuschauern zeigt, worauf er ihn auf den Tisch legt.

Hierzu gehört eine Art von Mantel von einem dunkelfarbigen seidenen oder anderen beliebigen Stoffe, welcher ungefähr 5 Zoll lang und eben so weit ist und der kleinen Figur zum Reisemantel dient. Dieser Mantel ist jedoch in Form eines Frauenrockes rings herum zu und oben in Falten gelegt, so daß er unten weit, oben aber enge ist, und hier nur eine runde Oeffnung behält, durch welche der Kopf der kleinen Figur kann unter dem Mantel hindurch gesteckt werden, Tab. II. Fig. 18.

Der kleine Zwerg bestehet aber aus drei besonderen Stücken, a. b. c. Tab. II. Fig. 17., wovon das eine Stück den Kopf, das zweite den Oberleib und das dritte

den unteren Körper bildet. Diese einzelnen drei Stücke können durch die daran befindlichen Zapfen und dazu gehörigen eingebohrten Löcher zu einer ganzen Figur, wie Tab. II. Fig. 16., fest zusammengesetzt werden, ohne daß die Fugen der zusammengesetzten Theile zu bemerken sind, weil sie gerade den unteren Rand der Halskrause und den Rand oder unteren Raum des Wammses ausmachen, und daher nicht zu unterscheiden sind. Diese einzelnen Theile sind jedoch leicht von einander zu trennen, wenn die kleine Figur alsdann unter den Mantel gesteckt wird, aus welchem oben bloß der Kopf wie in Tab. II. Fig. 18. herausgukt. Inwendig ist unter diesem Mantel in der Nähe des oberen Saumes ein Stückchen von demselben Stoffe, aus welchem der Mantel besteht, so angenähet, daß es eine kleine Tasche bildet, in welche der abgezogene Kopf der Figur kann gesteckt werden, und von welcher man nichts bemerken kann, wenn der Mantel umgekehrt und das Innere desselben gezeigt wird.

Der Künstler unterhält nun die Gesellschaft von den lobenswerthen Eigenschaften seines allezeit dienstfertigen gelben Zwerges und von dessen außerordentlichen Geschwindigkeit, womit er die ihn zu übertragenden Geschäfte besorge, und womit er in wenigen Augenblicken in die entlegensten Länder eile und eben so schnell wieder zurückkomme.

Um den Zuschauern einen Beweis hiervon zu geben, hängt er den Reisemantel über die Figur, steckt den Kopf derselben oben heraus, und hält sie mit der rechten Hand fest, worauf er sich den Zuschauern nähert und verschiedenen Personen von ihnen die kleine

Figur von außen unter dem Mantel anfühlen läßt, um sie dadurch zu überzeugen, daß sich der kleine Zwerg auch wirklich unter seinem Reisemantel befinde. Indem er aber nach seinem Tische zurückkehrt und die Figur unter dem Mantel von außen mit der linken Hand an dem oberen Körper, b. Tab. II. Fig. 17., festhält, zieht er die mit der rechten Hand unter dem Mantel den unteren Theil der Figur c. aus dem Zapfen d. heraus, verbirgt ihn in der unter dem Mantel hervorgezogenen Hand, und steckt ihn im Niedersetzen auf seinen Stuhl hinter dem Tische schnell in die Tasche.

Er beginnt nunmehr ein Gespräch mit dem Zwerge, worin er ihm sagt, daß er ihn verschicken wolle und daß er auch jetzt seine Dienstbereitwilligkeit und seine Schnelligkeit in der Besorgung der ihm ertheilten Aufträge beweisen möge, wobei er die Figur abwechselnd an das Ohr hält, um ihre Antworten zu vernehmen und das Gespräch mit ihr fortzusetzen. Wenn der Künstler sich in der bekannten Bauchsprache der Bauchredner geübt und darin einige Fertigkeit erlangt hat, so daß er die kleine Figur dadurch kann selbst sprechen lassen, so wird auf diese Art das Gespräch mit ihr noch interessanter.

Indem er sich jetzt anschickt, den kleinen Diener zu verschicken und er die Figur unter dem Mantel in der rechten Hand über den Tisch hält, ersucht er einen von den Zuschauern, näher zu treten, um dieselbe nochmals anzufühlen, und sich von ihrem noch vorhandenen Daseyn zu überzeugen. Um aber den Zwerg mit dem nöthigen Reisegelde zu versehen, zieht er mit der rechten Hand auch den zweiten Theil der Figur,

Tab.II. Fig.17.b., unter dem Mantel von dem Kopfstücke a. heraus. Diesen Theil b. zieht er unter dem Mantel in der geschlossenen rechten Hand insgeheim mit hervor und steckt ihn in die Tasche, indem er sich anstellt, als ob er einiges Reisegeld heraushole, wobei er mit der linken Hand den Mantel von außen an dem noch übrigen Kopfstücke der Figur über den Tisch festhält, damit dieses nicht herausfallen kann.

„Nun wohlan! Omar! — wendet er sich an die oben aus dem Mantel herausgukende Figur, indem er die rechte Hand wieder unter den Mantel steckt und den Kopf der Figur unten an dem Zapfen hält, — so mache dich rasch auf den Weg und eile mir nach Moskau. Hole mir von daher die bereits bei meinem dortigen Correspondenten bestellten Fässer Caviar. Im Vorbeigehen kannst du mir in Neapel ein Paar Kisten Maccaroni mit besorgen. Empfiehl dich der verehrten Gesellschaft und halte dich nicht länger auf.“

Er läßt den in der rechten Hand unter dem Mantel haltenden Kopf einige sich verbeugende Bewegungen machen, worauf er den Kopf schnell in die Seitentasche des Mantels steckt, während er den Mantel mit der linken Hand an dem oberen Saume über den Tisch hält. Dann zieht er die rechte Hand geöffnet unter dem Mantel hervor, zeigt der Gesellschaft, daß er nichts darin verberge, und schüttelt den leeren Mantel über dem Tische aus.

Um die Zuschauer noch mehr davon zu überzeugen, daß der kleine Omar wirklich verschwunden sey, wickelt er den Mantel ganz klein zusammen und wirft ihn

Bayerische Staatsbibliothek MÜNCHEN

über dem Tische in die Höhe und faßt ihn mit den Händen wieder auf.

Plötzlich scheint er sich jedoch zu besinnen, daß er vergessen habe, seinem dienstfertigen Boten noch einen Auftrag zu ertheilen. Er entfaltet daher den Mantel wieder und hält ihn mit der linken Hand über dem Tische. Die rechte Hand aber steckt er wieder unter den Mantel, wo er den Kopf aus der Tasche in dem Inneren des Mantels herauszieht und ihn durch die obere Oeffnung herausschiebt, indem er den Zwerg auf diese Art noch einmal erscheinen läßt.

Er unterhält sich auf's neue mit dem Zwerge, lobt seine schnelle Folgsamkeit und trägt ihm auf, einen kleinen Umweg nicht zu scheuen, auf dem es ihm bei seinem raschen Fluge nicht ankommen werde, und bei dem griechischen Patriarchen zu Damaskus mit einzusprechen, um diesem in seinem Namen um Beschleunigung der ihm zur Besorgung anempfohlenen Uebersendung der zwölf Flaschen feinen Rosenöle zu bitten.

Er läßt den Kopf abermals eine Verbeugung gegen die Gesellschaft machen, drückt ihn alsdann wieder in die kleine Seitentasche unter dem Mantel, worauf er die rechte Hand wiederum leer hervorzieht, und um den Zuschauern jeden Zweifel gegen das wirkliche Verschwinden des Zwerges zu benehmen, wendet er den Mantel einige Male von innen und außen um und legt ihn alsdann bei Seite.

Außer dieser kleinen aus drei Stücken zusammengesetzten Zwergfigur hat der Künstler noch eine zweite mit dieser völlig gleiche, aber ganze und nicht aus einzelnen Stücken zusammengesetzte Figur in Bereitschaft.

Ehe er noch seine Belustigungen anfing, hatte er Gelegenheit genommen, diese zweite Figur in einem Nebenzimmer auf einem dort befindlichem Ruhebette oder an einem anderen Platze dort zu verbergen und ihm dabei eine Rose zwischen die Hände zu stecken.

Nachdem er ein Paar andere Belustigungen eingeschaltet hat, geht er zu der Fortsetzung dieser Belustigung zurück, indem er seine Verwunderung darüber äußert, daß sein kleiner Omar so ungewöhnlich lange mit seiner Zurückkunft zaudere, und nach einigem Nachsinnen über die Ursache dieser Zögerung die Vermuthung ausspricht, daß er vielleicht schon längst sich wieder eingestellt und sich nach seiner ihm gewohnten Neckerei in einem anderen Zimmer versteckt habe. Er ersucht einige von den Zuschauern ihn in dem Nebenzimmer aufzusuchen, wo man ihn zum Erstaunen der übrigen Gesellschaft mit der zum Geschenk aus Damaskus mit sich gebrachten Rose überliefern wird.

Eilfte Belustigung.

Ein einzelnes Geldstück zu vervielfältigen.

Hierzu wird eine zylinderförmige von Holz gedrehte Büchse gebraucht, die ungefähr drei Zoll hoch ist und etwas über einen Zoll im Durchmesser hat, in welcher aber der Boden in der Mitte festgemacht ist. Diese Büchse kann sowohl oben, als auch unten durch die darein passenden beiden Einsetze-Deckel geöffnet werden, und um die Einschnitte dieser eingesetzten Deckel zu verstecken, ist die Büchse von außen durchgängig in Reifen gedrehet, wovon der obere so wie der untere letzte Reifen den oberen Rand des eingesetzten

Deckels macht, an welchem dieser von der Büchse kann abgehoben werden. Inwendig ist die Büchse sowohl in dem oberen als auch in dem unteren Raume zwischen dem mitten innen befindlichen Boden, so wie dieser selbst zu beiden Seiten und so auch die Boden der beiden Deckel mit schwarzem Tuche beklebt, damit man das in die Büchse alsdann gelegte Geld bei dem Umkehren derselben nicht kann fallen hören.

Der Künstler hebt die Büchse empor, öffnet den oberen Deckel und läßt den Zuschauern den inneren leeren Raum sehen. Er wirft vor den Augen der Zuschauer einen gewöhnlichen gelben Rechenpfennig hinein, worauf er den Deckel darüber deckt und die Zuschauer mit einer Erzählung unterhält, wie er auf seinen Reisen zu den erforderlichen Ausgaben nichts weiter bedürfe, als dieses einzige Goldstück, das vermöge seiner besonders merkwürdigen Eigenschaft einen nie versiegenden Goldschatz in sich halte.

Den zweiten unteren Raum der Büchse unter dem mittelsten Boden hat er vorher bis zu dem unteren Deckel hinauf mit so vielen Rechenpfennigen angefüllt, als dieser Raum fassen kann.

Nunmehr stellt er einen Hut auf den Tisch, unter welchem er die Geldbüchse hinstellt, indem aber dieses geschieht, kehrt er die Büchse behende in der Hand um, und stellt sie so unter dem Hute auf den Tisch, daß der vorhin untere Theil derselben mit den damit angefüllten Rechenpfennigen oben hin zu stehen kommt. Er fährt hierauf in seiner Erzählung von einer angetretenen Reise fort, hebt nach einer kleinen Weile den Hut empor und den Deckel von der Büchse hinweg.

und schüttet die darin liegenden Rechenpfennige auf den Tisch heraus, wovon er ein Stück zur Bezahlung seiner Zeche in einem Wirthshause hinweg nimmt und bei Seite legt. Er schüttet die Rechenpfennige wieder in die Büchse, deckt den Deckel darauf und setzt sie wie vorher unter den Hut, wobei er jedoch die Büchse abermals umkehrt, so daß der zweite Deckel oben hin zu stehen kommt, worauf er nach einigen Augenblicken, während der fortgesetzten Erzählung, den Deckel öffnet, wo man mit Erstaunen anstatt der vorigen Menge Rechenpfennige wiederum nur einen einzigen Rechenpfennig aus der Büchse fallen sieht.

Zwölfte Belustigung.

Ein zusammengeknüpftes Band zu durchschneiden und es gleichwohl unversehrt und ganz zu zeigen.

Man nimmt hierzu ein ungefähr anderthalb Ellen langes ganz schmales Zwirnband oder eine dergleichen Schnur und knüpft die beiden Enden davon durch einen gewöhnlichen Knoten zusammen, Tab. II. Fig. 19. a, so daß das Band eine Schlinge bildet. Die obere Seite b. dieser Schlinge nimmt man in die linke Hand, die untere Seite c. aber in die rechte Hand und dreht die eine Hand nach sich hin, die andere Hand aber von sich ab, so daß die beiden Seiten der Schlinge über einander zu liegen kommen, Tab. II. Fig. 20., und zwar gerade über den vorher geknüpften Knoten a. Auf dieselbe Art dreht man die Schlinge noch einmal, daß sich die beiden Seiten noch einmal über einander legen, Tab. II. Fig. 21. Hierauf schlägt man das Band zusammen,

Tab. II. Fig. 22., so daß die zweimal übereinander gedrehten Stellen des Bandes eine Schlinge bilden, Fig. 22. d. e.

Jetzt faßt man die Schlinge d. Tab. II. Fig. 22. zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger der linken Hand; die Schlinge e. aber eben so mit den beiden Fingern der rechten Hand, jedoch so, daß der Daumen die Schlinge mit dem Knoten bedeckt. So hält man das Band ausgespannt, bittet einen von den Zuschauern, das Band an der Stelle f. Tab. II. Fig. 23., zwischen beiden Händen mit einer Scheere oder mit einem scharfen Messer zu durchschneiden. Hierauf nimmt man die linke Hand von dem Bande hinweg, läßt die durchschnittenen Enden desselben herabfallen, während man den oberen Theil des Bandes wie vorher in der rechten Hand behält und es so über dem Tische emporhält, wo sich vier Enden des Bandes zeigen, Tab. II. Fig. 24., und die Zuschauer, dem Anscheine gemäß, nichts anderes glauben können, als daß das vorhin zusammengeknüpfte Band wirklich in zwei Hälften sey zerschnitten worden.

Nunmehr ersucht man den vorigen Zuschauer, die beiden unteren herabhängenden Enden, f. g. Tab. II. Fig. 24., durch einen Knoten zusammen zu knüpfen. Die oberen über der rechten Hand hervorragenden beiden Enden des Bandes aber, d. e., bringt man zwischen die Lippen, zieht sie mit Hülfe der Zähne aus der Schlinge x. unbemerkt heraus, indem man sich anstellt, als drehe man die Enden zwischen den Lippen zusammen. Dieses obere Stückchen Band, d. e., verbirgt man in dem Munde, und alsdann überreicht man der Gesellschaft das Band als wieder völlig ganz und unversehrt.

Dreizehnte Belustigung.

Die magische Vervielfältigung eines Saamen-Kornes.

Zu dieser Belustigung gehört eine aus Holz gedrehte kleine etwa sechs Zoll hohe Vase oder Urne, Tab. II. Fig. 25., die mit einem Deckel a. versehen ist, welcher oben genau darauf paßt und davon kann hinweggehoben werden. Inwendig ist diese Urne durchaus und so auch die untere Fläche des Deckels, Tab. II. Fig. 26., schwarz angestrichen.

In diese Urne legt der Künstler ein Hirsen- oder Rübsenkorn, und wenn er nach einer kleinen Weile den darauf gedrückten Deckel von der Urne emporhebt und diese öffnet, hat sich das einzelne Saamenkorn zu einer großen Menge von dergleichen Körnern vermehrt, die er aus der Urne heraus auf den Tisch schüttet.

Diese räthselhafte Vervielfältigung des einzelnen Saamenkornes liegt blos in der besonderen Einrichtung des Deckels. Die untere runde Fläche dieses Deckels besteht aus einem, nach dem inneren Umfange desselben geschnittenen, ebenfalls schwarz angestrichenen und darin befestigten runden Stücke Blech, das in der Mitte zur Hälfte durchgeschnitten ist, so daß sich in der unteren Fläche des Deckels eine halbrunde Oeffnung befindet, Tab. II. Fig. 27. a. Diese Oeffnung kann durch ein darauf passendes und darnach geschnittenes Stück Blech, Tab. II. Fig. 28. geschlossen und wieder geöffnet werden, indem es an den verlängerten, durch den Deckel gehenden und oben in einem Loche desselben beweglichen Zapfen, Tab. II. Fig. 29., des oberen Knopfes der Urne, Tab. II. Fig. 25. b., angelöthet ist und auf diese Art kann heruingedreht werden,

je nachdem der obere Knopf des Deckels gedreht wird. Dieser Zapfen des Knopfes sitzt in dem dazu gebohrten Loche, eines schmalen Streifens von ebenfalls schwarz angestrichenem Bleche, Tab.II. Fig.27. c. c., der inwendig in dem Deckel zu beiden Seiten festgelöthet ist, und unter welchen sich das an den Zapfen des Knopfes befestigte halbrunde Stück Blech, das die Oeffnung in der unteren Fläche des Deckels verschließt, hinschiebt und diese Oeffnung öffnet, wenn der Knopf oben zwischen den Fingern gedreht wird, Tab. II. Fig. 27. a.

In dem inneren Raum des Deckels hat der Künstler vorher eine verhältnißmäßige, diesen Raum ausfüllende Menge Saamenkörner geschüttet, und die untere Oeffnung des Deckels durch Umdrehung des oberen Knopfes verschlossen, so daß nichts davon zu bemerken ist. Wenn alsdann der Deckel auf die Urne und über das darein gelegte einzelne Korn gedeckt, und dabei der obere Knopf des Deckels zwischen den Fingern gedreht wird, so drehet sich das Blech über der unteren Oeffnung des Deckels hinweg, und die in dem inneren Raume des hohlen Deckels eingeschlossenen mehrzähligen Saamenkörner fallen durch diese Oeffnung in die Urne herab.

Vierzehnte Belustigung.

Die Palingenesie einer Blume.

Unter der aus der griechischen Sprache entlehnte Benennung: Palingenesie versteht man die Wiedergeburt oder die Wiederhervorbringung einer verbrannten Blume aus deren Asche, was durch chemische Kunst bewirkt werden soll. Eine dergleichen ebenfalls auf

Täuschung beruhende angenehme überraschende Belustigung führt der Künstler auf folgende Art aus:

Er bedient sich dazu eines kleinen niedrigen mit glühenden Kohlen angefüllten blechernen Kohlenbeckens, Tab. III. Fig. 1. a., wirft eine Rose oder eine andere beliebige Blume in die Kohlen, läßt sie verbrennen und deckt eine mit Löchern versehene runde blecherne Scheibe b. darauf, durch deren Löcher der Rauch der verbrennenden Blume heraufdringen kann.

Jetzt bringt er eine ungefähr vier Zoll hohe cylinderförmige oben offene und inwendig schwarz angestrichene blecherne Büchse hervor, die beinahe ebenfalls vier Zoll im Durchmesser hält, Tab. III. Fig. 2., und die er den Zuschauern als leer zeigt. Er träufelt einige Tropfen von einer bereit stehenden süß duftenden Flüssigkeit auf die über den Kohlen liegende blecherne Scheibe, stellt alsdann die leere Büchse umgekehrt, den Boden c. derselben nach oben gekehrt, auf die blecherne Scheibe über den Kohlen und deckt eine nach der Größe der Scheibe und der Büchse geformte blecherne Stürze, Tab. III. Fig. 1. b., oder auch in deren Ermangelung, einen Hut darüber, und wenn er alsdann die Stürze oder den Hut wiederum hinwegnimmt und die darunter stehende blecherne Büchse emporhebt, sieht man die aus der Asche wieder erzeugte vorhin verbrannte Blume darunter liegen.

Diese angenehm überraschende Täuschung beruhet blos darauf, daß sich in der blechernen Büchse, Tab. III. Fig. 2., ein zweiter blecherner ebenfalls schwarz angestrichener Boden befindet, der blos in die Büchse hineingelegt wird und darin einen Zoll hoch über dem

unteren Boden der Büchse auf ein Paar kleinen zu beiden Seiten der Büchse festgelötheten Zapfen ruhet, Tab. III. Fig. 2. a. a., ohne daß er könnte wahrgenommen werden, wenn der Künstler die Zuschauer in einer mäßigen Entfernung in das schwarz angestrichene leere Innere der Büchse sehen läßt. In dem Raum zwischen diesem falschen Boden und dem eigentlichen unteren Boden hat der Künstler eine nach dem Umfange dieses Raumes abgekürzte ähnliche Blume, wie die ist, die er verbrennen will, zuvor hineingelegt. Wenn er nun die Büchse auf dem Bleche über dem Kohlenbecken umstülpt, so fällt der lose hineingelegte falsche Boden und mit diesem auch die darunter versteckte Blume herab. Indem er alsdann die über die Büchse gedeckte Stürze etwas lüftet, um gleichsam nachzusehen, wie weit die Palingenesie gediehen sey, schiebt er die darunter stehende Büchse mit der anderen Hand etwas über den herabgefallenen falschen Boden hinweg, den er mit der rechten Hand hinwegzieht und an das Innere der Stürze empordrückt, wenn er diese mit der linken Hand emporhebt und sie alsdann mit dem falschen Boden mit der rechten Hand hinweglegt, während er die Büchse mit der linken Hand hinwegnimmt und die darunter liegende Blume betrachten läßt.

Fünfzehnte Belustigung.

Einen Becher mit Wein zu verwandeln.

Zu dieser sehr angenehmen Ueberraschung bedient sich der Tausendkünstler eines gewöhnlichen Becherglases, Tab. III. Fig. 3. a. a., in welches aber ein zweiter

kegelförmiger gläserner Becher, Tab. III. Fig. 3. u. Fig. 4. b., genau hineinpaßt, den man sich in der Glashütte sehr leicht zu dem Becherglase kann blasen lassen. Jedoch muß dieser zweite Becher so eingerichtet werden, daß er nicht ganz bis auf den Boden des ersten Bechers hinabreicht, und daß zwischen ihm und dem ersten Becher ein Zwischenraum bleibt, Tab. III. Fig. 3. c. c., welcher mit Wein kann angefüllt werden, worauf dieser zweite Becher in den ersten eingesetzt wird. An dem oberen Rande ist ringsherum eine schmale Einfassung von dünnem vergoldeten Messingblech von innen an diesen zweiten Becher angekittet, Tab. III. Fig. 4. d. d., die einen gewöhnlichen goldenen Rand des Weinglases bildet, wenn beide Becher in einander gesetzt werden, indem diese Einfassung so viel über den oberen Rand des zweiten eingesetzten Bechers hinausgeht, als die Stärke des ersten Bechers beträgt, Tab. III. Fig. 4. d. d. Hierdurch wird der zweite in den ersten eingesetzte Becher, der ohnehin schon an den inneren oberen Raum des ersten Bechers ringsherum scharf anschließt, noch fester gehalten, ohne daß es alsdann zu bemerken wäre, daß dieses also eingerichtete Becherglas ein Doppelglas sey, dessen innerer eingesetzter Becher durch die festanschließende goldene Einfassung festgehalten werde.

Ehe der Künstler dieses Kunststück zeigt, hat er vorher in das Becherglas, a. a. Tab. III. Fig. 3., rothen Wein gegossen und alsdann den zweiten Becher, Fig. 4., hineingesetzt, so daß der hineingegossene Wein blos in den Raum zwischen diesen beiden Bechern, Fig. 3. c. c., tritt; der Raum aber des hineingesetzten Bechers, Fig. 4. b., leer bleibt. Wird dieser Becher alsdann gezeigt,

so scheint derselbe wirklich durchaus mit rothem Wein angefüllt zu seyn.

Der Künstler bringt dieses mit Wein gefüllte Becherglas herbei, indem er es mit der linken Hand umschließt, so daß der schon darin befindliche Wein nicht zu sehen ist, und aus einer bereit stehenden Weinflasche ein wenig rothen Wein hineingießt, dabei aber sich anstellt, als ob er das Glas völlig mit Wein anfülle.

Er begiebt sich nunmehr auf seinen Platz hinter dem Tische, wo er das Weinglas vor sich hinstellt; indem er sich aber hier auf seinen Stuhl niedersetzt, und das darauf liegende Tuch über den Schoß breitet, nimmt er mit dem Tuche ein Paar darunter gelegte Rosen hinweg, die er für die anzustellende Belustigung auf den Schoß legt.

Er nimmt nunmehr das Weinglas in die rechte Hand, hält es über dem Tische empor und trinkt den vorhin hineingegossenen wenigen Wein mit einem raschen Zuge auf das Wohl der Gesellschaft aus, obgleich es den Anschein hat, als ob er nur einen kleinen Schluck daraus gethan habe, da keine Abnahme des Weines in dem Glase zu sehen ist.

Indessen hat er die auf dem Schoße liegenden Rosen mit der linken Hand hinweggenommen, indem er jetzt die rechte Hand mit dem ausgeleerten Glase von dem Munde hinwegzieht und es auf den Tisch niedersetzt, bringt er die geschlossene linke Hand mit den darin verwahrten Rosen unter dem Tische hervor, deckt sie geöffnet über das Glas und läßt dabei die Rosen aus derselben in das Glas fallen.

Unter einer die Zuschauer beschäftigenden kurzen Unterhaltung über die Vorzüge des Weines, wodurch er zur Verschönerung des heiteren Lebensgenusses und zur Verscheuchung der Grillen und Sorgen beitrage, wenn der Labebecher von den Grazien der geselligen Freude mit sanften Rosen bekränzt werde, stellt er sich an, als ob er das mit Wein gefüllte Glas nach den Zuschauern hinschleudere. Ohne jedoch das Glas aus der Hand zu lassen, schleudert er bloß die darin befindlichen Rosen den Zuschauern entgegen.

Der Künstler benützt die dadurch verursachte Ueberraschung der Zuschauer, welche besorgen, mit Wein begossen zu werden, um die Hand an den Rand des Tisches zu bringen und das von derselben umschlossene Weinglas schnell über den Rand des Tisches hinab auf den Schoß fallen zu lassen, so daß er alsdann die Hände leer zeigen kann.

Sehr leicht kann er alsdann das auf dem Schoße liegende Glas im Aufstehen von seinem Platze mit dem von dem Schoße zusammengerafften Tuche hinwegnehmen und es auf die Seite bringen.

Sechzehnte Belustigung.

Verschiedene Arten von Getränken aus einem und demselben Fasse zu zapfen.

Hierzu hat sich der Künstler ein nettes Fäßchen von beliebiger Größe verfertigen lassen, das auf einem Fußgestelle liegt. In diesem Fasse sind außer dem oberen und unteren Boden noch zwei andere Boden in gleichmäßiger Entfernung von einander eingefügt, Tab. III. Fig. 5. a. a. b. b., so daß dadurch in dem Inneren

des Fasses drei gleich weite besondere Abtheilungen entstehen, c. d. e., in welchen alsdann drei verschiedene Arten von Getränken können verwahrt werden.

Jede dieser drei Abtheilungen hat oben in dem Fasse zwischen den darüber gelegten Reifen ein besonderes kleines Spundloch, f. g. h., wovon das mittelste Loch g. größer ist, als jedes der beiden übrigen Löcher, welche durch die an den Rändern derselben emporstehenden Reifen etwas versteckt werden.

In die beiden inneren Boden, a. a. b. b., ist unterhalb derselben in der Mitte ein, nach dem Umfange der eben zu beschreibenden blechernen Röhren eingerichtetes Loch gebohrt. Die erwähnten Röhren bestehen aus drei dünnen blechernen oder kupfernen Röhren von verschiedener Länge, i. k. l., wovon die unterste und längste Röhre i. von dem Hahne des Fasses an, bis in die hinterste Abtheilung des Fasses c. reicht; die zweite darunter liegende etwas kürzere Röhre k. geht bis in die innere mittlere Abtheilung des Fasses d., die dritte kürzeste Röhre l. endlich, reicht nur etwas über den äußeren Boden des Fasses in den inneren ersten Raum des Fasses e.

Diese sämmtlichen drei Röhren sind an den vorderen äußeren Enden gleichmäßig glatt abgeschnitten und in ganz kleinen Zwischenräumen über einander gelegt, wo sie dann in den nach ihrem Umfange eingerichteten in den vorderen Fußboden gesteckten Hahn m. führen und inwendig genau an den Zapfen des Hahnes n. anstoßen, so daß dieser vor den Röhren stehende und an sie hart anschließende Zapfen die Oeffnung derselben verschließt.

Dieser Hahn ist zur Vermeidung der Umstände, die ein aus Metall zu gießender Weinhahn verursachen würde, am leichtesten von einem guten festen Holze zu drehen. In dem Zapfen dieses Hahnes, Tab. III. Fig. 6., sind nach Verhältniß und Richtung der in dem Fasse übereinander liegenden drei Röhren i. k. l. Fig. 5., drei nach dem Umfange einer solchen Röhre bestimmte Löcher in einer schrägen Linie durchgebohrt, Fig. 6. x. y. z., so daß bei einer kleinen Hebung oder Niederdrückung und Drehung des Zapfens nach Belieben die eine oder die andere Röhre durch das davor gebrachte Loch des Zapfens kann geöffnet und dem Getränke ein feiner Durchlauf vergönnt werden. Auf dieselbe Art kann auch dieser Zapfen, indem er in dem Loche des Hahnes niedergedrückt wird, so gedrehet werden, daß der über den drei Löchern desselben befindliche nicht durchbohrte Theil des Zapfens Fig. 6. w. die Oeffnungen der drei Röhren deckt.

Schon vor Erscheinung der Zuschauer hat der Künstler mit Hülfe eines Trichters durch das Spundloch f. Tab. III. Fig. 5. den hinteren dritten inneren Raum des Fäßchens c. mit Milch oder mit klarem Brunnenwasser angefüllt, und eben so hat er durch den in das Spundloch h. gestellten Trichter weißen Wein in die vordere erste Abtheilung e. des inneren Raumes des Fäßchens gefüllt, während er den Zapfen des Hahnes so gestellt hat, daß die Oeffnung der blechernen Röhren verschlossen gehalten werden, und nichts von den in dem Fäßchen befindlichen Getränken herauslaufen kann. Den mittleren inneren Raum d. des Fäßchens läßt er bis zu der zu zeigenden Belustigung noch leer.

Nunmehr setzt er das auf dem Gestelle ruhende Fäßchen mit demselben auf den Tisch, und vermittels des in das obere Spundloch g. gesenkten Trichters gießt er im Beiseyn der Zuschauer aus einer Flasche den darin befindlichen rothen Wein in dem mittleren inneren Raum d. des Fäßchens, indeß die Zuschauer, die von den drei Abtheilungen desselben nichts ahnen, nicht anders glauben können, als daß sich der hineingegossene rothe Wein durchgängig in dem ganzen inneren Raume des Fäßchens ausbreite. Desto überraschender wird es daher auch für sie seyn, wenn der Küustler durch Drehung des Zapfens des Hahnes abwechselnd bald Milch oder Wasser, bald weißen und bald rothen Wein durch den Hahn aus dem Fäßchen in das untergehaltene Glas fließen läßt.

Siebzehnte Belustigung.

Feuer aus dem Munde zu blasen.

Dieses Kunststück gewährt vorzüglich im Dunkeln einen ganz eigenen Anblick und besteht darin, daß man ein Stückchen glimmenden Feuerschwamm oder etwas glimmenden Zunder in ein wenig Werg oder Flachs einwickelt, daraus einen verhältnißmäßigen Knäuel macht und diesen in den Mund steckt, indem man die auf dem Tische brennenden Lichter bei Seite stellt, oder sie einstweilen bis auf ein einziges hinter einen Schirm gestelltes Licht auslöscht, um im Dunkeln zu stehen.

Wenn man nun durch Hauchen den Athem von sich bläst, so wird dadurch das Feuer des glimmenden Zunders in dem Inneren des Knäuels dem Werge

desselben mitgetheilt, der sich sehr bald entzündet. Hierbei lösen sich diese brennenden Theile von den übrigen Theilen des Werges ab, und fahren, wegen ihrer Leichtigkeit, bei dem Ausstoßen des Athems aus dem Munde heraus. Auf diese Art kann dieses, durch wiederholtes Hauchen bewirkte ausspriihende Feuer ohne den geringsten Schaden und ohne einige Verletzung des Gaumens und Schlundes fortgesetzt werden, wenn man es nur vermeidet, den Athen hinterwärts zu ziehen und den Rauch zu verschlucken. Je mehr man abwechselnd Werg in den Mund steckt, desto länger kann dieses Feuerspeien fortgesetzt werden, bis man dann das Ganze aus dem Munde hinwegwirft und die Lichter wieder herbeibringt.

Achtzehnte Belustigung.

Verschiedene Sorten Band aus dem Munde zu ziehen.

Zur Fortsetzung der vorigen Belustigung bemerkt der Tausendkünstler, daß auf die eben gezeigte Weise, vermittels der natürlichen Magie, Band gewebt werde, wobei er die eine oder die andere Dame aus der Gesellschaft auffordert, selbst zu bestimmen, ob sie weißes, schwarzes, gelbes, rothes oder grünes Band verlange, und ob er ihr eine oder zwei oder einige Ellen mehr davon verfertigen solle. Je nachdem nun die eine oder die andere Sorte Band verlangt wird, zieht er dieselbe auch richtig nach dem angegebenen Ellenmaße aus dem Munde hervor.

Hierzu hat der Künstler verschiedene Arten dünner und feiner Bänder, die nach einem beliebigen Ellenmaße

so abgemessen sind, daß bei jeder Elle ein starker Faden durch das Band gezogen ist, der sich leicht zwischen den Fingern fühlen läßt und eben so leicht herausgezogen werden kann. Diese Bänder werden nach den Farben in besondere kleine Knäuel aufgewunden, die nur so groß sind, daß sie mit leichter Mühe in der Hand zu verbergen sind und in den Mund können genommen werden. Diese Knäuel legt der Künstler nach den Farben auf den Schoß, worauf er sich an eine der Zuschauerinnen mit der Aufforderung wendet, sich irgend eine beliebige Sorte Band nach einer zu bestimmenden Ellenlänge zu wählen.

Je nachdem nun die rothe oder die weiße oder eine andere Farbe des Bandes gewählt wird, ergreift er denjenigen Knäuel von den auf dem Schoße liegenden Knäueln, welcher die verlangte Sorte Band enthält. Er verbirgt ihn schnell in die Hand, die er jetzt auf den Tisch heraufzieht und ein dort bereit stehendes Glas mit Wein oder Bier faßt, um, unter dem Vorgeben der nöthigen Anfeuchtung des Mundes, davon zu trinken. Indem er jedoch mit der einen Hand das Glas zum Munde führt und die andere Hand dabei ihn unterstützt, bringt er schnell den in der Hand verborgenen Knäuel in den Mund hinter die Zähne. Jetzt faßt er mit den Fingern das lockere äußere Ende des Bandknäuels, das er zwischen den Zähnen herauszieht, so daß sich der Knäuel allmählig hinter den Zähnen aufwickelt, wo er, nach den zwischen den Fingern der vor den Mund gehalten andern Hand gefühlten Ellenabtheilungen des Bandes, so viel herausziehen und alsdann abschneiden kann, als Ellen davon sind verlangt worden.

Sollte es sich vielleicht treffen, daß man eine grö-ßere Anzahl Ellen von dem Bande verlangte, als es die Umstande verstatteten auf einen Knäuel zu bringen, ohne diesen allzugroß zu machen, so kann sich der Künst-ler sehr leicht dadurch entschuldigen, daß das vorhin zu diesem Behufe gespeiste und in feurigen Funken ausgesprühte rohe Material für eine so große Ellenzahl nicht hinlänglich gewesen sey, um dafür eine verhält-nißmäßige kleinere Anzahl Ellen nennen zu lassen.

Neunzehnte Belustigung.

Verschiedene Sorten von Getränken aus dem durch-stochenen Halse herausfließen zu lassen.

Zu dieser Belustigung hat der Künstler vorher von einem jeden der zu zeigenden Getränke eine besondere kleine Kalbsblase angefüllt. In die obere Oeffnung einer jeden Blase ist ein dünner biegsamer, etwa ein bis zwei Fuß langer lederner Schlauch von der Stärke einer thönernen Pfeifenröhre festgebunden, welche fleisch-farben angestrichen ist. Diese Blasen mit den darin befindlichen Getränken hat der Künstler neben einander unter der Weste und unter dem Hemde gelegt, so daß er die Stelle einer jeden Blase genau kennt, den dün-nen Schlauch einer jeden Blase aber hat er hinauf ge-legt, bis unter das locker gebundene Halstuch, wo er das äußere Ende eines jeden Schlauches sehr leicht mit den Fingern fassen kann.

Er zeigt jetzt der Gesellschaft an, daß er das vorhin zum Behufe des Bandwebens verschluckte Ge-tränke nicht füglich bei sich behalten könne, sondern sich desselben wieder entledigen müsse; wobei er ihre

Aufmerksamkeit auf einen gewöhnlichen, aber vorgeblich magischen, besonders dazu eingerichteten kleinen blechernen Trichter hinleitet, den er vor sich auf den Tisch legt und einige leere Bechergläser daneben hinstellt.

Hierauf zieht er das vorher bei der neunten Belustigung benutzte Messerchen, Tab. II. Fig. 15., hervor, dessen Klinge durch die in dem Hefte befindliche Feder in diesen kaum gedrückt werden, und indem er mit der linken Hand die Halsbinde an dem oberen Saume etwas lüftet, faßt er zugleich das obere Ende des darunter emporstehenden ersten dünnen Schlauches derjenigen Blase, worin sich Bier, wie er es zuvor trank, befindet. Nunmehr setzt er das Messerchen an den Hals und drückt es scheinbar hinein. Bei dem Zurückziehen und Weglegen des Messers ergreift er den Trichter, den er der linken Hand giebt, die denselben an die scheinbar durchstochene Stelle des Halses setzt, wobei er aber schnell das gehaltene Ende des Schlauches in den vor den Hals gestellten Trichter hält.

Indem er sich nunmehr über den Tisch herabbeugt und den Trichter über das darunter gestellte Bechergläs hält, die andere Hand aber über die Brust an die Stelle legt, wo sich die mit Bier angefüllte Blase unter dem Kleide befindet, drückt er diese zusammen, so daß dadurch das darin befindliche Bier durch den daran befestigten dünnen Schlauch nach der oberen Oeffnung desselben hinauf gepreßt wird, und es durch den Trichter heraus in das darunter stehende Glas laufen muß.

Indem er auf dieselbe Art alsdann den zweiten und so auch weiterhin den dritten Schlauch der zweiten mit weißem Weine und den dritten mit rothem Weine angefüllten Blase faßt, und die obere Oeffnung des Schlauches in den Trichter leitet, kann er sehr leicht auch das zweite und dritte Becherglas mit weißem und mit rothem Weine füllen. Hierauf überläßt er die gefüllten Becher nebst dem vermeinten magischen Trichter der Beschauung der Zuschauer, um das Messerchen einstweilen zu verbergen und es mit einem ähnlichen gewöhnlichen Messer zu vertauschen und dieses auf den Tisch zu legen.

Zwanzigste Belustigung.

Einen Faden zu zerstückeln und ihn schnell wieder herzustellen.

Hierzu bedienet man sich zweier Faden von weißem oder grauen Zwirn von gleicher Länge. Den einen Faden rollt man in einen ganz kleinen, kaum einer kleinen Erbse dicken Knäuel zusammen, und preßt ihn zwischen dem Goldfinger und dem Mittelfinger der linken Hand, so wie es vorher bei dem Becherspiele mit der Muskate geschah, Tab. I. Fig. 11., wo dieses Zwirnknäulchen, bei seiner besonderen Kleinheit, zwischen den Fugen der beiden Finger und der Hand ganz zu verbergen ist, so daß man die Hand offen und von allen Seiten zeigen kann, ohne daß etwas von dem Knäulchen zu bemerken wäre. Der zweite Zwirnsfaden wird nunmehr einige Male zusammen gelegt und mit einer Scheere über einem daruntergelegten Blatte Papier in ganz kleine Flocken zerstückelt. Diese kleinen Flocken

werden auf dem Papiere zusammen gestrichen und in die linke Hand genommen; indem man aber diese lo=cker zumacht und die Zwirnflocken mit der rechten Hand in der linken zurecht legt, zieht man behende das in dieser linken Hand verborgene Zwirnknäulchen hervor in die Hand und erfaßt das darauf liegende Ende des aufgewickelten Fadens. Man zieht nunmehr ein klei=nes Büschelchen von den in der linken Hand liegenden Flocken des zerstückelten Fadens zwischen die Finger=spitzen hinauf. Zugleich ergreift man aber dabei auch das Ende des aufgewickelten Fadens, und indem man sich anstellt, als drehe oder spinne man die nach und nach heraufgebrachten Zwirnflocken des zerstückelten Fa=dens zwischen den Fingerspitzen der rechten Hand zu=sammen, wobei man die einzelnen kleinen Flocken her=abstieben läßt, was wegen der Zartheit derselben nicht zu bemerken ist, zieht man das Ende des aufgewickel=ten Fadens von dem in der linken Hand locker liegen=den aufrollenden Knäulchens nach und nach immer mehr hervor, bis das Knäulchen völlig abgewickelt ist und man den ganzen Faden den Zuschauern als neu ge=sponnen überreichen kann.

Ungeachtet der großen Einfachheit dieser Täuschung wird sie dennoch die Zuschauer sehr angenehm überra=schen, wenn sie unter einer passenden angenehmen Un=terhaltung mit den Zuschauern gut ausgeführt wird.

Ein und zwanzigste Belustigung.

Silber oder Zinn ohne Feuer zu schmelzen.

Hierzu wird eine kleine cylinderförmige hölzerne inwendig mit schwarzem Tuch belegte Büchse erfordert,

von welcher der Boden in der Mitte befestiget ist, so daß sie aus zwei besonderen Abtheilungen besteht, von welchen eine jede durch einen von den beiden oben und unten befindlichen Deckeln kann geöffnet und wieder verschlossen werden. Um es zu verbergen, daß die Büchse zwei Deckel habe, ist diese von außen in lauter Reifen gedrehet, zwischen welchen die Fugen der Deckel nicht zu bemerken sind.

Vorher hat man eine Mischung von fein geschabtem Zinn oder auch blos von weißem Stanniol und Queckfilber gemacht, und diese zu einem weißen halbflüssigen Teige zusammen geknetet, welcher ganz geschmolzenem Silber oder Zinn gleichet. Diese Mischung schüttet man in die untere Abtheilung der Büchse und deckt den Deckel darüber.

Jetzt bittet man sich von einem der Zuschauer ein Stück Silbergeld aus und legt es in die obere Abtheilung der Büchse, die man durch den Deckel verschließt, wobei man auch anstatt der Silbermünze ein Stückchen festes feines Zinn nehmen kann.

Indem man nach dem Tische zurückgeht und die Büchse darauf hinstellt, kehrt man sie schnell und unbemerkt in der Hand um, so daß der vorige untere Theil derselben mit der Queckfilbermischung oben hin zu stehen kommt, das in der zweiten Abtheilung der Büchse befindliche Geldstück aber in den unteren Raum derselben herabfällt, wo die innere Tuchbekleidung der Büchse verhindert, daß man das Herabfallen des Geldes vernehmen könnte.

Nach einer kleinen Weile wird die Büchse geöffnet, wo man dann mit Verwunderung die vermeinte

Schmelzung des Silbers oder des Zinnes finden wird, wenn man die Queckſilbermiſchung herausſchüttet, die man weiterhin ſehr leicht auf irgend eine ergötzende Art durch Umdrehung der Büchſe wiederum in das vorige Geldſtück verwandeln kann.

Zwei und zwanzigſte Beluſtigung.

Die künſtliche Enthauptung.

Dieſes ſchauderhafte Kunſtſtück der natürlichen Magie hat bis auf die neueſten Zeiten vieles Aufſehen gemacht und ſehr große Bewunderung erregt, da es Vielen unbegreiflich vorkam, wie man einem lebendigen Menſchen den Kopf abſchlagen und auch wieder aufſetzen könne, ohne ihm im Mindeſten wehe zu thun, ſo leicht es auch wohl einzuſehen iſt, daß hierbei ebenfalls nur eine künſtliche Täuſchung obwalten müſſe.

Zur beſſeren Begünſtigung dieſer Täuſchung wird das Zimmer während dieſes Kunſtſtückes nur durch eine unterhaltende Spiritusflamme oder durch eine ähnliche Flamme erhellt, durch deren ſchwachen Schimmer alle Anweſende ein ganz eigenes Schauder erregendes Todten ähnliches Anſehen erhalten. Man ſchüttet nämlich in eine irdene oder eiſerne Pfanne ſtarken Spiritus mit etwas Küchenſalz vermiſcht, oder auch ſogenanntes Hexenmehl oder Bärlapp (Semen Lycopodii), welches der Saame eines in trockenen Wäldern wachſenden Erdmooſes iſt, das hier und da Bärlapp, Gürtelkraut, Haarſchaar, Wolfsklau, Nunnheil oder auch Johannisgürtel genannt, und unter anderem mehrfachen Gebrauche auf dem Theater durch ein Licht geblaſen zum Blitzen gebraucht

wird, und angezündet, so wie der Spiritus, eine starke Flamme macht, die einen eigenen, der Verwesung ähnlichen Anstrich giebt.

Zu dem Kopfabschneiden selbst gehört nun ein Tisch, Tab. III. Fig. 7., der lang und breit genug ist, damit ein Mensch ausgestreckt darauf liegen kann, und oben und unten noch ein verhältnißmäßiger Platz übrig bleibe. Ueber diesen Tisch ist eine Decke von schwarzem Tuche oder einem anderen wolligen Zeuge gebreitet, die von allen Seiten bis an den Fußboden des Zimmers herabreicht und so den Tisch selbst verbirgt. In dem Tischblatte und zugleich auch in der darüber liegenden Decke sind zwei runde Löcher, Tab. III. Fig. 7. a. und b. durchgeschnitten, von der Größe, daß durch das eine, so wie durch das andere ein Menschenkopf kann bequem hindurch gesteckt werden. Auf diese beiden Löcher passen zwei hölzerne Klappdeckel, die sich nach unten hin aufklappen, durch ein Paar vorgeschobene kleine eiserne Riegel sich öffnen und wieder verschließen lassen, und über welche ein darnach geschnittenes Stück von demselben Tuche, woraus der Tischteppich bestehet, geleimt ist, so daß die Löcher und die Klappen bei der matten Beleuchtung desto weniger zu bemerken sind.

Nunmehr sind zwei dem äußeren Ansehen nach einander ähnliche Knaben nöthig, wovon der Eine sich unter dem Tische und der darüberhängenden Decke, unter dem Loche a., verborgen hält. Der zweite Knabe streckt sich, auf dem Bauche liegend, der Länge lang auf dem Tische aus, und zwar so, daß das Gesicht gerade über das Loch b. zu liegen kommt. Um die

Verwechselung der beiden Knaben desto mehr zu verstecken, werden ihnen mit einem weißen Tuche die Augen verbunden, wodurch ihre Gesichtszüge etwas verborgen werden.

Ferner gehört nebst einem auf dem Tische liegenden Schwerte dazu eine blecherne oder zinnerne flache Schüssel, die in der Mitte ein rundes Loch hat, von der Größe, daß der Hals eines Menschen darein paßt, und welche Schüssel sich in zwei Theile theilen läßt, Tab. III. Fig. 8., und einstweilen mit einem Tuche bedeckt bei Seite steht. In diese Schüssel ist ein darnach geschnittenes rundes Stück starkes weiches Leder gelegt, das mit einer rothen blutähnlichen Flüssigkeit durchnäßt ist, so daß es den Anschein hat, als sey sie mit geronnenem Blute angefüllt.

Unter dem Vorwande, den Zuschauern das Schauderhafte des Kopfabhauens selbst zu ersparen, läßt der Künstler jetzt, wo er mit dem geschwungenen Schwerte dasselbe vornehmen will, einen Vorhang vor dem Tische herabwallen. Er öffnet schnell die beiden Klappen des Tisches, wo der auf dem Tische liegende Knabe den Kopf mit dem bis zu den Schultern entblößten Halse durch das Loch b. unter den Tisch steckt, während der andere unter dem Tische verborgene Knabe den Kopf von unten herauf durch das Loch a. über den Tisch herauf steckt, wo ihm der Künstler schnell die zweitheilige Schüssel um den Hals legt. Um die Sache noch natürlicher zu machen, legt er ihm zugleich einen halsähnlichen hölzernen ebenfalls zweitheiligen runden Streifen um den Hals, der mit verschiedenen Löchern und eingesetzten Adern ähnlichen

hervorragenden Enden von Leder besetzt ist, welche roth gefärbt sind. Diese ganze Vorrichtung läßt sich in wenigen Augenblicken bewerkstelligen, worauf der Vorhang wieder emporgezogen wird, wo man dann den kopflosen Knaben auf dem Tische und daneben das bloße Haupt auf der blutigen Schüssel erblickt, welches der Künstler mit der linken Hand aufrechts auf der Schüssel an dem Schopfe hält, indem er in der anderen Hand das blutige Schwert an den Boden stützt.

Hinter dem abermals herniedergelassenen Vorhange können die beiden Knaben sich sehr bald wieder in Freiheit setzen, so wie der Tisch mit Zubehör hinwegge-schafft werden kann, während von der Dienerschaft die Spiritus- oder Hexenmehl-Flamme ausgelöscht wird, und die Kerzen wieder angezündet werden.

Da jedoch der Anblick eines (obgleich nur scheinbar) Enthaupteten und eines blutigen Menschenhauptes nicht für Jedermann taugt, auch derselbe überhaupt das feine Gefühl beleidiget, so wird man dieses Kunststück, so beliebt es auch immer seyn mag, mit besonderer Berücksichtigung der Zuschauer und mit Behutsamkeit anzustellen haben und dabei darauf bedacht seyn müssen, das Schauderhafte desselben, so viel es geschehen kann, zu mildern.

Anstatt des zweiten unter dem Tische versteckten Knabens kann man auch füglich blos einen nach den Gesichtszügen des einzigen Knabens aus Wachs pousirten und mit Haaren bekleideten Kopf gebrauchen. In diesem Falle ist nur ein einziges Loch in dem Tische nöthig, durch welches der auf dem Tische ausgestreckte Knabe den Kopf unterwärts hinabbiegt, während der

Wachskopf auf einer gewöhnlichen Schüssel liegend auf den Tisch gestellt wird.

Drei und zwanzigste Belustigung.

Der Unverbrennliche.

Der Tausendkünstler eignet sich in so fern den Namen des Unverbrennlichen zu, als er im Stande ist, nicht allein glühende Kohlen in der Hand zu tragen, sondern auch glühendes Eisen in die Hand zu legen, es über die Zunge und über den entblößten Arm zu streichen, so wie auch mit nackten Füßen über glühendes Eisen zu gehen, oder bis zum Erkalten desselben darauf zu stehen, auch kochendes Oel in den Mund zu nehmen und zu trinken, ohne sich dabei zu verletzen.

Diese Unverletzbarkeit beruhet auf folgenden Hülfsmitteln:

1) Wenn man gepülverte Ebisch- oder Altheen-Wurzel mit Eiweiß vermischt, und eine dicke Salbe daraus bereitet, mit welcher man sich die innere Fläche der Hand bestreichet und fein gepülferte Alaune darauf streuet, so kann man eben so wie dieser Tausendkünstler eine gute Weile glühende Kohlen in der Hand tragen, ohne von ihrer Glut beschädiget zu werden.

2) Eine dergleichen Salbe kann man sich auch aus Eierdotter, gutem arabischen Gummi und etwas Kraftmehl bereiten. Wenn man sich mit dieser Salbe die Hand bestreicht und sie trocknen läßt, so kann man ebenfalls stark glühende Kohlen auf die Hand legen, ohne sich zu verletzen.

3) Um geschmolzenes noch glühendes Blei in die Hand zu nehmen, und eine glühende Eisenstange über

die Zunge und über den entblößten Arm zu streichen, ohne sich dadurch zu beschädigen, bedient sich der Unverbrennliche eines gewöhnlich sehr geheim gehaltenen Mittels, die Haut gegen das Feuer zu sichern. Er hatte nämlich hierzu etwa ein halbes Pfund fein gepülverte Alaune in so viel Schwefelsäure aufgelöst, als hierzu nöthig war, wozu ungefähr vier Loth hinlänglich sind. Da jedoch diese beizende Auflösung unvermischt die damit bestrichene Haut stark angreifen würde, so hat er sie mit etwa zwei Pfund Wasser verdünnet. Wenn er sich nun mit dieser Beize die Haut oder die Zunge einige Male bestrich und sie jedesmal einziehen und abtrocknen ließ, so widerstand sie dem Feuer so gut, daß er, ohne sich zu beschädigen, glühendes Metall in die Hand nehmen und ein glühendes Eisen über die Haut und über die Zunge hinstreichen, und mit den damit geätzten Fußsohlen über eine glühende Eisenstange mit nackten Füßen hinschreiten konnte, wobei jedoch immer einige Vorsicht nöthig ist. Da diese Beize, wenn sie gut und stark ist, ziemlich lange und dauerhaft ihre Kraft behält, und nicht blos die damit getränkte Haut schützt, sondern auch die damit benetzten Haare und Kleidungsstücke dem Feuer bis zu einem gewissen Grade widerstehen, so läßt sich dieselbe auch als sehr gut und brauchbar als Rettungsmittel der Personen und Geräthschaften bei Feuersgefahr mit vielem Vortheil benützen.

4) Eben diese Beize wandte der Tausendkünstler auch mit an, als er auf geschmolzenem noch glühenden Blei mit nakten Füßen so lange herumtrat, bis dieses völlig erkaltet war. Das geschmolzene Metall, welches

er für Blei ausgab, war keinesweges Blei, sondern eine Metallmischung, die aus einem Theile Zinn, einem Theile Blei und zwei Theilen Wismuth bestand. Diese Mischung ist von einer solchen Beschaffenheit, daß sie schon im kochenden Wasser flüssig wird, so daß daher bei dem Schmelzen derselben nur ein solcher Grad von Hitze Statt findet, daß ihn der Unverbrennliche desto leichter ertragen kann, da er noch überdieß vorher die vorhin erwähnte Beize anwandte und dadurch die Haut in einen schwer zu verbrennenden Zustand versetzt hat.

5) Als er kochendes Provenceröl in den Mund nahm und es verschluckte, hatte er zuvor das Oel mit Wasser vermischt, welches sich in der Wärme von dem Oele trennte, so daß dieses nicht so heiß werden konnte, daß es ihn hätte verletzen können, als er es mit einem blechernen Löffel aus der über den Kohlen stehenden Pfanne ausschöpfte und es behaglich in den Mund nahm.

Vier und zwanzigste Belustigung.

Eine Kugel ohne Schaden auf sich abschießen zu lassen.

Zu diesem äußerst überraschenden Kunststücke bedient sich der Künstler der oben bei der ein und zwanzigsten Belustigung erwähnten Mischung von geschabtem Zinn und Queckſilber, die er zu einem Teige knetet und daraus Kugeln von der Größe einer gewöhnlichen Pistolenkugel formt und sie mit feinem Kohlenpulver schwärzt, um ihnen ganz das Ansehen einer gewöhnlichen bleiernen Kugel zu geben. Wenn diese künstlichen Kugeln verhärtet sind, so sind sie von gewöhnlichen

Kugeln nicht zu unterscheiden, obgleich sie sich schon bei einem mäßigen Stoße oder Schlage in Staub zermalmen lassen.

Eine von diesen Kugeln hält der Künstler, so wie vorhin bei dem Becherspiele die Muskate, in der Hand verborgen, wenn er einen Vorrath von gewöhnlichen Pistolenkugeln der Gesellschaft überreicht, sie untersuchen und eine Kugel davon wählen und sich einhändigen läßt.

Indem er jetzt nach dem Tische zurückgeht, um die auf demselben liegende Pistole zu holen, läßt er unbemerkt die zwischen den Fingern verborgene künstliche Kugel in die Hand fallen, die er anstatt der ihm eingehändigten auf den Tisch legt, wobei er zugleich die andere bleierne Kugel, so wie vorher die Queckfilberkugel zwischen den Fingern verbirgt. Nunmehr ladet er auf gewöhnliche Art die Queckfilberkugel in die Pistole, wobei er den Ladestock durch einige kräftige Stöße auf die Kugel niederstößt, bis er sich überzeugt hat, daß dadurch die Kugel wirklich zermalmt sey. Nachdem er das erforderliche Pulver in die Pistole gethan, den Pfropf hinzugefügt und Pulver auf die Pfanne geschüttet hat, übergiebt er die geladene Pistole Einem von den Zuschauern mit der Aufforderung, in einer mäßigen Entfernung sie auf ihn abzufeuern, dabei aber gut zu zielen, um ihn nicht zu verfehlen.

Er selbst stellt sich dem Schützen gegenüber hinter den Tisch, hält den rechten Arm und die Hand als Ziel des Schusses ausgebreitet über den Tisch und kommandirt: „Eins! — Zwei! — Drei!“ — Wenn nun bei dem dritten Kommandoworte der Schuß fällt,

senkt er die emporgehobene Hand und läßt die zwischen den Fingern versteckt gehaltene bleierne Kugel auf dem Tische hinrollen und sie von den Zuschauern untersuchen.

Fünf und zwanzigste Belustigung.

Einen aus einer Pistole geschossenen Ring in einer Dose wieder finden zu lassen.

Zu dieser sehr ergötzenden Belustigung hat der Künstler eine zweite etwas größere Pistole vorräthig, deren Lauf und obere Mündung weit genug sind, um einen Fingerring aufnehmen zu können. Diese Pistole hat er sich jedoch bei dem Gewehrfabrikanten oder Büchsenschäfter so einrichten lassen, daß sich durch den Druck des Fingers auf eine in dem Messingbeschläge des Schlosses angebrachte Feder unten in dem Laufe des Gewehres eine stählerne Klappe öffnet, welche ein Loch bedeckt, durch welches der alsdann in die Pistole geladene Ring dem Künstler durch eine in dem Schafte befindliche Oeffnung in die Hand fällt. Wenn der Finger von der Feder hinweggenommen wird, so springt die Feder, vermöge ihrer Elasticität, wieder zurück, so daß die Klappe das in der Pistole befindliche Loch verschließt.

Der Künstler erbittet sich jetzt von einer der anwesenden Damen einen Fingerreif von mäßiger Größe, so daß er bequem in den Lauf der Pistole geht. Von einer zweiten Person läßt er sich zugleich eine Schnupftabackdose geben, die er einstweilen auf den Tisch hinstellt. Er wendet sich hierauf an die vorige Dame mit der Bitte, ihren Ring selbst in die ihr hingehaltene

Pistole zu thun, ohne daß er jedoch dabei diese aus den Händen giebt, wobei er zugleich die Feder zurückdrückt, so daß ihm der in die Pistole geladene Ring in die Hand fällt. Er schüttet nunmehr etwas Pulver in die Pistole, die er hierauf Einem von den Zuschauern mit dem Ersuchen übergiebt, sie auf die gewöhnliche Art, zum Abschießen zu laden.

Während dieses geschieht, schüttet er vor den Augen der Zuschauer den in der Tabatiere befindlichen Tabak auf ein bereit liegendes Blatt weißes Papier, und zeigt den Anwesenden, daß sich weder in der Dose, noch in dem Tabake etwas Verdächtiges befinde. Hierauf hebt er das Papier mit dem darauf liegenden Tabake empor, rollt es etwas zusammen und schüttet den Tabak wieder in die Dose, wobei er zugleich den in der Hand verborgenen Ring in die Dose fallen läßt.

Nunmehr macht er den Deckel der Tabatiere zu, die er in einen Bogen Papier einwickelt, dann eine Schnur darüber windet, die er durch eine Schleife zusammenknüpft, worauf er eine von den auf dem Tische stehenden brennenden Kerzen auslöscht, die Kerze von dem Leuchter hinwegnimmt und die eingewickelte Dose auf den Leuchter stellt.

Hierauf bittet er den Zuschauer, welcher die Pistole ladete, diese auf den, auf dem Tische stehenden Leuchter und die darauf gestellte Tabatiere, abzuschießen. Wenn dieses geschehen ist, so nimmt er die Pistole zurück, indem er die Gesellschaft ersucht, die Dose von dem Tische hinwegzunehmen, die Schnur nebst dem darüber gewickelten Papiere abzulösen, und sie zu öffnen, wo man dann mit vieler Verwunderung

den vorhin in die Pistole geladenen und abgeschossenen Ring in der Tabatiere finden wird. Dieses wird desto mehr befremden, da der Künstler selbst so wenig bei dem Laden der Pistole beschäftigt war, und man ihn daher keines Betruges zeihen kann.

Dritter Abschnitt.

Belustigungen,

deren Täuschungen auf besonderen Vorrichtungen und geheimen Einverständnissen beruhen.

Es ist schon vorher bemerkt worden, daß bei vielen Stücken der Taschenspielerkunst, nicht allein gewisse vorher getroffene besondere Einrichtungen und Verfügungen, sondern auch vorzüglich geheime Verabredungen und Einverständnisse mit einigen Gehülfen Statt finden. Durch die geschickte Mitwirkung dieser Gehülfen, oder sogenannten Stefften, können die auffallendsten und unbegreiflichsten Kunststücke ausgeführt werden, von welchen hier einige derselben folgen. Jedoch kommt es hierbei hauptsächlich darauf an, daß diese geheimen Gehülfen, kluge und gewandte Leute sind, die sich als gewöhnliche Zuschauer unter die übrige Gesellschaft mischen, sich mit feinem Anstande zu benehmen wissen, und unter einer erkünstelten Unbefangenheit, jeden Verdacht einer genauen Bekanntschaft und eines Einverständnisses mit dem Tausendkünstler von sich entfernt zu halten verstehen.

Nicht selten zeigt sich auch wohl der Eine oder der Andere von den Zuschauern aus besonderer Nei-

gung für die Taschenspielerkunst sehr gern dazu bereit und willig, den Tausendkünstler, nach vorheriger Verabredung mit demselben, als Gehülfe zu unterstützen, indem es diesen Personen ein besonderes Vergnügen gewährt, auf diese Art mit der Beschaffenheit der auszuführenden Kunststücke und deren künstlichen Täuschungen vertraut zu werden, und sie sogar durch ihre Mitwirkung mit ausführen zu helfen. Da gewöhnlich diese Personen von der Gesellschaft als sehr stattliche und achtbare Männer gekannt werden, gegen die man sich nicht leicht den Verdacht eines Einverständnisses mit dem Tausendkünstler erlaubt: so gewinnen die durch ihre Beihülfe ausgeführten Stücke desto mehr an Wunderbarkeit.

Erste Belustigung.

Ein Stück Geld aus der Hand der einen Person in den Schuh einer zweiten Person zu bringen.

Der Künstler hat hierzu zwei einander völlig gleiche Geldstücke oder andere Münzen, von einem und demselben Gepräge und gleicher Jahreszahl, in Bereitschaft, wovon er das eine Stück vorher der Einen von den mit ihm einverstandenen Person gegeben hat, um es insgeheim in den Schuh oder Stiefel zu legen.

Er zieht hierauf das zweite gleiche Geldstück hervor, läßt Gehalt und Gepräge desselben genau betrachten, und legt es alsdann einer zweiten mit ihm einverstandenen Person in die Hand, welche er bittet, das Geldstück in der offen gehaltenen Hand zu zeigen, während er selbst zurücktritt. Er läßt alsdann diese Person die Hand fest zumachen, worauf er sich ihr

nähert, und ihre zugeschlossene Hand in seine Rechte faßt, wobei Jene insgeheim das Geldstück aus ihrer etwas gelüfteten Hand in die seinige fallen läßt. Die linke Hand streckt der Künstler mit dem darin gehaltenen Zauberstäbchen nach derjenigen Person aus, welche das ihr zugesteckte erste Geldstück in dem Schuhe verbarg, und nachdem er seine Zauberformel gebraucht hat, ersucht er diese Person höflichst, den Schuh oder den Stiefel auszuziehen, und das darein gezauberte Geldstück herauszugeben.

Der Zuschauer stellt sich zwar sehr überrascht und befremdet und einigermaßen sogar beleidigt über eine solche Forderung; jedoch bequemt er sich endlich nach einigem Sträuben auf wiederholte Bitten des Künstlers dazu, die Forderung desselben zu befriedigen, ohne daß dieser sich selbst dabei thätig bezeigt, und das Erstaunen der beiden Gehülfen ist dem der übrigen Gesellschaft gleich, wenn der Eine die Hand öffnet, aus welcher das vorhin hinein gelegte Geld auf eine so höchst wunderbare Art verschwunden ist, und der Andere dasselbe in seinem ausgezogenen Schuhe oder Stiefel findet.

Zweite Belustigung,

den Platz und die Lage eines bedeckten Geldstücks zu bestimmen.

Der Künstler wirft einen Thaler oder Speciesthaler, oder ein ähnliches großes Geldstück, dessen Gepräge auf der einen so wie auf der andern Seite, von dem Gehülfen sehr leicht kann unterschieden werden, auf den Tisch. Zugleich ersucht er Einen von den

Zuschauern, das Geld nach Belieben auf die eine oder auf die andere Seite des Gepräges, auf den Tisch zu werfen, und einen von drei neben einander gestellten Leuchtern darüber zu stellen, vorher aber zu beobachten und es der übrigen Gesellschaft bemerken zu lassen, auf welcher Seite das Geldstück auf dem Tische liege.

Wenn dieses geschehen ist, so dreht sich der Künstler, der sich von dem Tische hinwegwandte und das Gesicht davon abwärts kehrte, wieder um, und sogleich bestimmt er auch, wie das Geldstück, und unter welchem von den drei Leuchtern dasselbe liege, was er durch einen flüchtigen Blick auf seinen Gehülfen erfährt.

Nach der deshalb zwischen Beiden getroffenen Verabredung giebt dieser Gehülfe dem Künstler zu erkennen, daß das Wappen des Thalerstücks oben aufwärts gekehrt liege, wenn er die Lippen etwas geöffnet hält, so wie die geschlossenen Lippen desselben andeuten, daß das Brustbild des Gepräges aufwärts gekehrt liege. Den Platz, wo das Geldstück unter dem Einen von den drei Leuchtern liegt, zeigt der Gehülfe dadurch an, daß er das Gesicht etwas links wendet, wenn das Geldstück unter dem auf dem Tische zur Linken stehenden ersten Leuchter verborgen ist; so wie er andeutet, daß es unter dem zur Rechten stehenden dritten Leuchter versteckt liege, wenn er den Kopf etwas nach der rechten Seite hinrichtet. Wird aber das Geldstück durch den darüber gestellten mittelsten Leuchter bedeckt, so giebt der Gehülfe dieses dadurch zu erkennen, daß er das Gesicht und den Blick in gerader Richtung auf den Künstler selbst hinrichtet.

Da diese gegebenen Zeichen des Gehülfen von einer solchen Art sind, daß sie Niemand von den Zuschauern bemerken und auf einige Vermuthung von dessen geheimer Mitwirkung geleitet werden kann: so erregt dieses Kunststück eine desto größere Verwunderung, wegen des Räthselhaften seiner Ausführung.

Dritte Belustigung.

Zu bestimmen, wie viel Augen mit zwei Würfeln geworfen worden sind.

Der Künstler überreicht der Gesellschaft zwei gewöhnliche beinerne Würfel, überläßt sie Einen von den Zuschauern, um einen Wurf damit zu thun, nachdem er sich abwärts gewendet hat, so daß er nicht bemerken kann, wie der Wurf beschaffen sey. Jedoch ersucht er Einige von den Zuschauern, worunter auch Einer von seinen geheimen Gehülfen sich befindet, näher zu dem Tische zu treten und sich mit den Augen des Wurfes bekannt zu machen, worauf er die beiden Würfel mit einer Serviette bedecken läßt.

Hierauf dreht er sich um und tritt zu dem Tische, wo ihm dann ein Blick auf seinem Gehülfen sagt, wie viel der geschehene Wurf betrage. Die rechte Hand des Gehülfen bezeichnet, nach der vorher mit demselben getroffenen Uebereinkunft den rechts liegenden Würfel, so wie die linke Hand desselben, den links liegenden Würfel andeutet. Der Gehülfe legt nunmehr nachlässig, und ohne eine geheime Absicht dabei zu verrathen, die beiden Arme über den Leib und streckt von dieser oder jener Hand den Daumen, oder

zwei, oder drei, oder vier Finger aus, während die übrigen Finger zusammengebogen sind, je nachdem auf dem einen oder dem zweiten Würfel, nach dem geschehenen Wurfe, ein Auge, oder zwei, oder drei, oder vier Augen oben auf liegen. Wenn fünf Augen auf diesem oder jenem Würfel oben stehen, so bezeichnet dieses der Gehülfe durch das Ausstrecken der sämmtlichen fünf Finger derjenigen Hand, welche den Würfel mit den oben auf liegenden fünf Augen andeutet. Befinden sich nach geschehenem Wurfe sechs Augen auf der oberen Fläche des einen Würfels, so bezeichnet dieses der Gehülfe dadurch, daß er die Hand, welche den Würfel andeutet, zusammen ballt, und die geschlossene Hand über den Leib legt, so wie er beide Hände geschlossen über den Leib legt, wenn jeder der beiden Würfel sechs Augen zeigt.

Der Künstler zieht ein Paar ähnliche Würfel hervor, indem er zu dem Tische hintritt. Mit diesen Würfeln thut er ebenfalls einige Würfe, um dadurch die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf seine Würfel hinzuleiten, und desto unbeobachteter die Anzahl der ausgestreckten Finger seines Vertrauten bemerken zu können. Indem er sich anstellt, als ob er die Augen seiner schnell hintereinander erfolgten Würfe im Stillen berechne, schiebt er alsdann seine Würfel zusammen und mit leichter Mühe ist er jetzt im Stande, zu sagen, wieviel Augen sich auf dem einen und auf dem zweiten Würfel oben auf liegend befinden. Man wird nicht wenig erstaunen, die Wahrheit seiner Aussage bestätiget zu finden, wenn die Serviette von den auf dem Tische liegenden Würfeln hinweggenommen

wird, und nicht anders vermuthen, als daß diese Würfel ein Paar besonders dazu künstlich eingerichtete Würfel seyn möchten, womit man immer nur einen und denselben Wurf thue. Der Gehülfe kann vielleicht selbst, um allen Schein eines zwischen ihm und dem Künstler Statt findenden Einverständnisses gänzlich zu entfernen, diese Vermuthung äußern, wodurch der Künstler veranlaßt wird, einige andere Personen von der Gesellschaft aufzufordern, einige wiederholte Würfe mit den Würfeln zu thun und sich zu überzeugen, daß verschiedene Würfe fallen und daher jene Vermuthung ungegründet sey.

Vierte Belustigung.

Eine insgeheim gewählte Frage zu erfahren, und die Antwort auf einem unbeschriebenen Blättchen Papiere finden zu lassen.

Der Künstler hat drei verschiedene auf weiße Kartenblätter geschriebene Fragen, (wozu man sich der weiter oben bei der zweiten Belustigung des zweiten Abschnittes erwähnten Fragen bedienen kann) der Reihe nach auf den Tisch hingelegt, so daß die eine Frage zur Linken liegt, die zweite Frage von dieser abgesondert, in der Mitte den zweiten Platz einnimmt, und die dritte, ebenfalls etwas von der zweiten abgesonderten Karte, zur Rechten liegt. Die auf diese drei Fragen passenden Antworten hat er auf drei schmale Blättchen Papier geschrieben, diese doppelt zusammen gebrochen und sie mit den herbeigeholten drei Fragekarten, hinweggenommen und in der Hand verborgen. Dabei muß er nur darauf bedacht seyn, die, nach der Rei-

henfolge der auf den Tisch ausgebreiteten drei Karten, über einander gelegten drei Antworten in der Hand nicht zu verwechseln.

Er ersucht Einen von den Zuschauern, unter welchen auch sein aufmerksamer Vertrauter ist, eine von den drei Fragekarten hinweg zu nehmen, sich mit der darauf geschriebenen Frage bekannt zu machen, sie der Gesellschaft zu zeigen, und sie alsdann wieder an ihren vorigen Platz zu den beiden andern Fragekarten auf den Tisch zu legen, während er sich von dem Tische abwärts kehrt.

Wenn dieses geschehen ist, so dreht er sich wieder nach der Gesellschaft um, wo er mit einem Blicke auf seinen Gehülfen sogleich erfährt, welche Frage sey gewählt worden; denn je nachdem die erste, oder zweite, oder dritte Frage ist gewählt worden, richtet der Gehülfe seinen Blick entweder links, oder rechts, oder gerade aus nach dem Künstler hin, wonach er das Blättchen Papier mit der zu dieser Frage gehörenden Antwort leicht bestimmen kann. Hierauf begiebt sich der Künstler zu einem Seitentischchen, auf welchem, unter dem dort aufgestellten Apparate, einige Streifen weisses Papier von derselben Größe liegen, als jenes, welches mit der Antwort beschriebene Blättchen Papier der Künstler in der Hand hat. Indem er hier eines von den unbeschriebenen Blättchen aufhebt, hält er das klein zusammen gebrochene Blättchen mit der Antwort zwischen den Fingerspitzen darunter, und überreicht beides seinem Vertrauten, wobei er das leere Streifchen Papier der Gesellschaft als unbeschrieben zeigt. Er bittet hierauf seinen Gehülfen, diesen leeren Papierstrei-

fen, zusammen zu brechen, und ihm die Form zu geben, welche die ihm zugesteckte Antwort hat; wobei dieser die ihm zugesteckte Antwort in der Hand zurückschiebt und darin verbirgt, so daß die Gesellschaft nur den zusammen zu brechenden leeren Papierstreifen zu sehen bekommt. Hierauf bittet der Künstler den Gehülfen, den zusammengebrochenen Papierstreifen einer Person von der Gesellschaft in die Hand zu legen, und diese zuzumachen, wo es seinem Vertrauten leicht ist, diesen Papierstreifen mit dem in seiner Hand verborgenen zu vertauschen, und so der Person die Antwort in die Hand zu legen.

Um die Aufmerksamkeit der Zuschauer irre zu führen, und die Täuschung desto mehr zu verstecken, schüttet er einige Tropfen von einer beliebigen wohlriechenden Flüssigkeit, welcher er geheime magische Kräfte beilegt, in ein auf dem Tische bereit stehendes Becherglas, das er der vorigen Person mit der Bitte überreicht, das in ihrer Hand befindliche Blättchen Papier hineinzuwerfen und schnell die Hand über das Glas zu decken, damit der angeblich magische Liquor nicht verdünste und seine Wirksamkeit nicht verliere.

Er betrachtet prüfend und nachdenkend die auf dem Tische liegenden drei Fragen, nimmt dann nach einiger Ueberlegung die vorhin von der erstgenannten Person gewählte Frage hinweg, die er derselben als ihre gewählte Frage überreicht, und zugleich ersucht er die zweite Person, die Hand von dem Glase hinweg zu nehmen, das darin liegende Papier herauszuziehen und es zu entfalten, wo man nunmehr mit Erstaunen die richtige Antwort auf die richtig entdeckte

vorher geheim gewählte Frage, auf dem vorher leeren Papiere finden wird.

Fünfte Belustigung.

Eine Uhr in einem Mörser zu zerstampfen, und sie unversehrt wieder herzustellen.

Zu den verschiedenen Vorrichtungen und Apparaten der Taschenspielerkunst gehört auch ein Tisch, welcher zu dergleichen Belustigungen eingerichtet ist. Das Tischblatt ist nämlich in der Mitte und an einigen andern Stellen in viereckige Löcher ausgeschnitten, in welche vierkantige Bretter genau einpassen, welche mit kleinen messingnen Bändern an der einen Seite mit der einen Seite des ausgeschnittenen Loches befestiget sind, so daß sie eine Fallthüre bilden, die nach unten hin sich öffnet. Um diese Fallthüren nach Belieben öffnen und verschließen zu können, ist an dem gegenüber befindlichen Rande des ausgeschnittenen Loches ein kleiner eiserner oder messingner Riegel angebracht, welcher sich unten unter den Rand der Fallthüre schieben läßt, und so diese fest und geschlossen hält, so wie sich dagegen die eine oder die andere Klappe oder Fallthüre sogleich öffnet, sobald der sie festhaltende Riegel von unten zurückgeschoben wird. Von oben ist dieser Tisch mit einem nach dem Umfange desselben geschnittenen Stücke dunkelgrünem wolligen Tuche oder langhaarigem Tüfel belegt, das auch über die in der Tischplatte befindlichen Klappen hinweggeht, und so wie die ganze Tischbedeckung auf dem Tische, auf den Klappen oder Fallthüren festgeleimt und blos an den drei Seiten, wo sie sich öffnen, genau nach dem Umfange des

Loches, fein durchgeschnitten ist. Diese Einschnitte des Tuches werden durch die darüber gestrichene Wolle des Tuches oder des Tüffels versteckt, so daß davon durchaus nichts zu entdecken ist.

Dieser Tisch steht in der Nähe der hinteren Wand des Zimmers hart an einer dort aufgerichteten quer herübergehenden Wand, die aus einem aus Latten verfertigten Gestelle besteht, welches durchaus mit starkem schwarz angestrichenen Tapetenpapiere beklebt ist. Diese künstliche Wand steht so weit von der hinteren Wand des Zimmers entfernt, daß ein Gehülfe des Tausendkünstlers bequem dahinter Platz nehmen, wo er durch eine in dieser künstlichen Wand angebrachte und durch eine Klappthür verschlossene Oeffnung, mit den durchgesteckten Händen unter den Tisch greifen und die dort befindlichen Fallthüren des Tisches öffnen und verschließen kann.

Der Tisch selbst stehet auf einem starken wollenen Teppich, unter welchem eine ungefähr einen Zoll dicke blecherne Röhre verdeckt liegt. Diese Röhre geht durch den einen hintern Fuß des Tisches, der hiernach ausgehöhlt ist, und führt mit dem obern gebogenen Ende unter dem Tischblatte hin nach einer für dasselbe bestimmten Oeffnung in dem Tische, die ein Stückchen von dem darüber gelegten Bedeckung des Tisches verbirgt. Das andere Ende dieser Röhre geht hinter der künstlichen Wand hinauf und endigt sich dort in eine Art von Trichter, so daß sie auf diese Art ein Sprachrohr bildet.

Der Künstler erbittet sich jetzt für die genannte Belustigung von den Zuschauern eine Uhr, von welcher

er die Kette oder das Band, so wie das äußere Gehäuse hinwegnimmt und das Werk in einen Mörser legt. Dieser Mörser ist jedoch so beschaffen, daß sich der Boden desselben durch den Druck auf eine kleine Feder, wie eine Fallthüre sehr leicht öffnen läßt.

Indem er nunmehr den Mörser auf eine von den in dem Tische befindlichen Fallthüren stellt, drückt er die Feder an dem Boden des Mörsers zurück und läßt die Uhr aus dem etwas geöffneten Boden desselben in die Hand fallen, wo er sie verbirgt und mit sich hinwegnimmt. Er steckt dann die Uhr dem in der Nähe stehenden Gehülfen in demselben Augenblicke in die Hand, wo ihm dieser auf seine an ihm gerichtete Bitte, eine auf dem Seitentische liegende Serviette überreicht, die er über den Mörser deckt.

Indessen hat der hinter der Wand verborgene zweite Gehülfe durch die geöffnete Fallthüre des Tisches, eine schlechte Uhr oder auch nur einzelne Räder eines gewöhnlichen zerlegten Uhrwerks von unten in den Mörser geschoben, den Boden desselben zugedrückt, und so auch die Fallthüre des Tisches wieder verschlossen. Der Künstler begiebt sich nunmehr nach diesem Tische, stößt mit der Mörserkeule, die in dem Mörser vermuthete Taschenuhr, durch verschiedene kräftige Stöße in Trümmer, und schüttet die zerstoßenen Räder auf ein Papier, worauf er den Mörser als leer zeigt. Die Räder schüttet er in einen kleinen grünseidnen Beutel, den er zubindet, und mit den Rädern wiederum in den Mörser legt, den er abermals auf die vorige Fallthüre des Tisches hinstellt, worauf

er die Serviette wiederum über den Mörser deckt. Der hinter der Wand befindliche Gehülfe langt durch die geöffnete Fallthüre des Tisches den Beutel durch den geöffneten Boden des Mörsers aus diesem heraus, und macht beide wieder zu.

Während dieser Zeit hat der zweite Gehülfe, welchem der Künstler vorhin die Uhr zusteckte, Gelegenheit gehabt, sich zurückzuziehen, die Uhr unbemerkt in einem eben solchen kleinen grünseidnen Beutel zu stecken, wie jener in den Mörser gelegte war, und diesen an den daran befindlichen Bändern, an einem entfernten Orte des Zimmers hinter den Zuschauern an einen dazu eingeschlagenen Nagel zu hängen. Da die Zuschauer mit dem Mörser und der darin zermalmten Uhr beschäftigt waren, so konnte er dieses desto unbeachteter verrichten, worauf er sich still und unbefangen wieder unter die Zuschauer hinstellt.

Nach einer kleinen Weile ziehet der Tausendkünstler die über den Mörser ausgebreitete Serviette rasch hinweg, ballt diese zusammen, und wirft sie so nach dem Orte hin, wo er die von dem Gehülfen dorthin gehängte Uhr weiß. Er leitet dabei die Aufmerksamkeit der Gesellschaft auf den dort hängenden grün seidnen Beutel, ersucht Einen von den Zuschauern denselben hinwegzunehmen und über dem Tische zu öffnen, wo man nicht wenig überrascht seyn wird, die vorhin zerstoßene Uhr unversehrt darin zu finden, den aufgehobenen und umgestürzten Mörser aber leer zu erblicken.

Sechste Belustigung.

Das zerschnittene und wieder ergänzte Taschentuch.

Der Künstler giebt zwei Personen, die sich auf sein Gesuch an seinen Tisch verfügen, eine Serviette in die Hände, und läßt sie diese an den vier Zipfeln über den Tisch halten, worauf er sich von verschiedenen Personen aus der Gesellschaft einige Taschentücher ausbittet, die er zusammengepackt in die Serviette legt, deren vier Zipfel er über den Tüchern zusammenknüpft und ein Bündel daraus macht.

Unter den hierzu sich ausgebetenen Tüchern befindet sich jedoch auch eines, das er sich von einer mit ihm einverstandenen Person ausbat, welcher er dieses Tuch vorher selbst erst insgeheim zusteckte, und wovon er mehrere gleich gemusterte und gleich gezeichnete Tücher vorräthig hat, und schon früher dem hinter der künstlichen Wand an dem Taschenspielertische versteckten Gehülfen eines derselben übergeben hatte.

Dieses von seinem Vertrauten erhaltene und mit dem zweiten von dem Gehülfen hinter der Wand verwahrte völlig gleiche Taschentuch, bringt der Künstler so in den Haufen der Tücher, daß es obenauf und so zu liegen kommt, daß die Hand, welche zwischen die Oeffnungen der Serviette hineingreift, gerade dieses Tuch fassen muß.

Er nähert sich hierauf mit dem Bündel Tüchern einer dritten Person aus der Gesellschaft, der er weder Scharfsinn und Schlauheit noch auch Schadenfreude genug zutraut, um ihm den beabsichtigten Spaß zu verderben, und hält ihr die etwas an der Seite

geöffnete zusammengebundene Serviette mit der Bitte vor, mit der Hand hineinzugreifen und schnell eines von den darin liegenden Taschentüchern herauszuziehen. Sollte es sich ja wider Vermuthen irgend einmal fügen, daß diese Person ein anderes, als das gewünschte Tuch faßte, was jedoch nicht füglich geschehen kann, da derselben keine lange Auswahl gelassen wird: so kann er sich sehr leicht helfen. Wenn er bemerkt, daß die Person ein anderes Tuch hervorziehen will, so läßt er, wie aus Versehen das Bündel aus seiner Hand herabgleiten und auf den Boden fallen, und indem er seine Unbedachtsamkeit entschuldigt und das Bündel von dem Boden wieder aufhebt, zieht er zugleich schnell und unbemerkt selbst einen Theil des von ihm bestimmten Tuches zwischen den zusammengebundenen Seitenrändern der Serviette hervor, daß dieses Tuch etwas hervorragt, worauf er es vollends herausziehen läßt, und das Bündel mit den übrigen Tüchern einstweilen auf den Tisch legt.

Er hält das herausgezogene Tuch ausgebreitet in den Händen, läßt der Gesellschaft das Muster, und das eingenähete oder hineingestickte Zeichen des Tuches genau betrachten, und bittet Einen von den Zuschauern, oben in den Saum des ausgespannten Tuches mit einem Messerchen einen kleinen Einschnitt zu machen, worauf er das Tuch mitten von einander reißt. Die zwei Hälften des zerrissenen Tuches zerschneidet er abermals in einige Stücke, die er über einander legt, und sich damit nach dem künstlichen Tische verfügt. Hier erwartet ihn schon sein Gehülfe hinter der Wand mit seinem zweiten ganzen Tuche, der in demselben

Augenblicke, die mittelste Klappe des Tisches öffnet, wo der Künstler zu dem Tische tritt und das zerschnittene Tuch auf die Klappe legt, durch deren Oeffnung diese Fetzen herabfallen, während der Gehülfe sein verborgen gehaltenes Tuch dafür schnell auf die Klappe schiebt und diese zumacht, so daß nunmehr dieses ganze Tuch auf dem Tische liegt, in welchem die Zuschauer das zerstückelte Tuch zu sehen glauben.

Um der Sache einen noch wunderbareren Anschein zu geben, streuet der Künstler einige Prisen von einem daneben stehenden vorgeblichen sympathetischen Pulver auf das Tuch, besprengt es mit einigen Tropfen süßduftenden Wassers und deckt schnell eine gläserne Stürze darüber, wobei er die Zuschauer auffordert, das unter dieser Glasglocke liegende Tuch scharf zu beobachten und zu bemerken, daß nicht etwa eine Verwechslung damit vorgehe.

Nach einer kleinen Weile ersucht er eine Dame, sich mit ihm nach dem Tische zu begeben, und unter der von ihm empor gehobenen Glasglocke das Tuch hinweg zu nehmen, es auseinander zu falten, und es der Gesellschaft zu zeigen, um sich selbst und diese zu überzeugen, daß dieses hinweggenommene Tuch wirklich das vorhin zerschnittene Tuch sey.

Siebente Belustigung.

Der kluge Türke.

Dieser kleine Automat bestehet aus einer 18 Zoll hohen hölzernen Figur, womit viele sehr überraschende Stücke können ausgeführt werden. Sie ist wie eine gewöhnliche Puppe mit seidenen Kleidungsstücken bekleidet,

und stellt einen Türken vor, der mit dem beweglichen rechten Arm mit einem in der Hand führenden kleinen metallenen Hammer auf jedesmaliges Begehren auf eine kleine metallene Glocke schlägt, die auf einem hölzernen Postamente vor ihm befestiget ist, Tab. III. Fig. 9.

Der Kopf der Figur kann mit dem Halse desselben von der Figur abgenommen werden, indem in der untern runden Fläche des Halses in der Mitte ein ungefähr $\frac{1}{2}$ Zoll langes Stückchen von einer schmalen etwas starken stählernen Feder fest eingeschlagen ist, Tab. III. Fig. 10. a., womit der Kopf aufgesetzt wird.

Das unten an dem Halse hervorragende Ende dieser Feder paßt nämlich in dem darnach gemachten Einschnitt der oberen Fläche einer ungefähr einen Finger dicken hölzernen Walze, Tab. III. Fig. 11., die oben durch ein in dem Rumpfe der Figur befindliches Loch hindurch gesteckt wird und der Länge nach durch den ausgehöhlten Rumpf hindurch geht, wo sie mit dem daran befindlichen unteren Zapfen, unten in einem Loche ruhet, so daß sie darin beweglich ist.

Der Kopf der Figur darf jedoch nicht so tief auf diese Walze niedergedrückt werden, daß der untere Rand des Halses sie berührte, sondern er muß auf der Feder etwas über die Walze emporstehen, und Raum genug haben, um eine vorwärts neigende Bewegung machen zu können, wenn die ihn in Bewegung setzende Schnur oder Darmsaite angezogen wird. Diese Darmsaite ist nämlich vorn an dem unteren Rande des Halses befestiget und das andere herabhängende Ende derselben hängt über der genannten Walze herab und

läuft durch den hohlen Rumpf hindurch, und durch ein unten dazu bestimmtes Loch, und durch eines der Beine der Figur, so wie durch den offenen Boden des Fußgestelles der Figur, um sie anziehen zu können, Tab. III. Fig. 10. b.

Der obere Körper, oder der hohle Rumpf der Figur, ist hinten am Rücken offen, Tab. III. Fig. 12., so daß man das Innere desselben bequem einrichten kann, wo alsdann die darüber hängenden Kleidungsstücke diese Oeffnung verstecken.

An der rechten Seite der erwähnten durch den hohlen Rumpf gehenden Walze, ist eine stählerne Schlinge, Tab. III. Fig. 11. f., fest eingeschlagen. Auf der gegenüber befindlichen Seite ist an der Seitenwand des hohlen Rumpfes eine kleine elastische Stahlfeder mit dem untern Ende befestigt, die oben ein kleines Loch hat, worin das obere Ende einer Darmsaite angeknüpft ist, Tab. III. Fig. 11. g. Diese Darmsaite geht über die Walze straff hinweg und ist in der stählernen Schlinge f. der Walze festgeknüpft. Das andere Ende der Saite geht hinter der Walze herum nach der anderen Seite, wo abermals neben der kleinen Feder g. eine stählerne Schlinge h. eingeschlagen ist, durch welche die Darmsaite hindurch gezogen ist, nnd mit dem herabhängenden Ende durch den hohlen Rumpf der Figur und durch den Fuß derselben bis durch den offenen Boden des Fußgestelles hindurch geht. Wenn diese Saite angezogen wird, so dreht sich die Walze mit dem darauf stehenden Kopfe nach der Seite hin, wo sie aber vermöge der wieder zurückspringenden Feder g. sogleich wieder sich auf die andere Seite drehet, wenn die

angezogene Darmsaite wieder losgelassen wird, so daß man auf diese Art dem Kopfe der Figur eine verneinende schüttelnde Bewegung machen lassen kann.

Eine dritte Darmsaite ist oben an einem hervorstehenden Zapfen auf der Welle befestiget, an welcher von außen der rechte Arm der Figur festgemacht ist. Das untere Ende dieser Darmsaite läuft ebenfalls durch den hohlen Rumpf und das rechte Bein der Figur hindurch. Wenn sie nun angezogen wird, so hebt sich der Arm der Figur empor; so wie aber die angezogene Saite losgelassen wird, senkt sich auch der Arm mit der Hand, vermöge der unteren Schwere derselben wieder, und der in der Hand befindliche Hammer fällt auf die darunter stehende Glocke, so daß man auf diese Art der Figur eine beliebige Anzahl Glockenschläge thun lassen kann.

Die ganze Figur nebst der Glocke und ihrem Postamente ist auf einem unten offenen zierlichen und lackirten Kästchen befestiget, welches das Fußgestell der Figur bildet, Tab. III. Fig. 9., i., wo die drei Darmsaiten durch die untere Oeffnung heraushängen. Damit sich diese Darmsaiten nicht verwickeln können, und um sie leicht von einander unterscheiden und jedesmal die rechte Darmsaite sogleich anziehen zu können, sind unten in der Oeffnung des Fußgestelles, durch eingeleimte Bretchen oder Leisten, drei besondere Unterschiede oder Abtheilungen angebracht.

So wird denn dieser Türke über eine der geöffneten Klappen des Tisches hingestellt, so daß die drei Darmsaiten mit ihren unten daran geknüpften Ringen oder Knöpfen durch die Oeffnung hinab unter den

Tisch hängen. Der hinter der Wand verborgene Gehülfe kann nunmehr leicht mit der Hand durch die in der Wand befindliche Oeffnung hindurch greifen, und nach Befinden die eine oder die andere Darmsaite anziehen, um dem Automaten bald diese bald jene Bewegung machen zu lassen.

Nunmehr fragt der Künstler zum Anfange der vorzunehmenden Belustigungen den Türken, ob er ihn als seinem Gebieter eine Verbeugung machen wolle, was er durch ein Kopfschütteln verneint. Er fordert ihn hierauf auf, wenigstens der Gesellschaft sein Kompliment zu machen, und sogleich neigt er den Kopf einige Male langsam vorwärts gegen die Zuschauer.

Der Künstler hält der Figur nunmehr eine sich von einem Zuschauer erbetene Taschenuhr vor, so daß sie der hinter der Wand versteckte Gehülfe durch die dort angebrachte Oeffnung sehen kann, und auf die an die Figur gerichtete Aufforderung zeigt diese zuerst die Stunde, dann die Viertelstunden, und endlich auch die Minuten, welche die Uhr zeigt, durch die nöthigen Hammerschläge auf der Glocke richtig an. Der Künstler ersucht hierauf Einen von den Zuschauern, die Uhr nach Belieben in eine von den vor dem Türken auf dem Tische aufgestellten drei Büchsen von Messingblech zu legen, die Büchse zuzumachen, und sie wieder an ihren Platz zu stellen. Der Künstler tritt näher hinzu, hebt eine Büchse nach der andern empor und fragt den Türken, ob sich die Uhr in dieser oder jener Büchse befinde, was er dann durch Kopfschütteln und durch Kopfnicken beantwortet, je nachdem ihm die falsche oder die rechte Büchse vorgehalten wird.

Eben so läßt der Künstler von einer Person mit drei Würfeln einen Wurf auf einen Präsentierteller thun, den er vor den Türken auf den Tisch hinstellt, worauf derselbe nicht allein die Augen der sämmtlichen drei Würfel und des ganzen Wurfes, sondern auch alsdann die Augen jedes einzelnen Würfels, auf seiner Glocke richtig angiebt.

Auf diese Art läßt sich dieser Automat auch zu mancherlei Kartenkünsten, so wie zu verschiedenen anderen Belustigungen anwenden. So läßt ihn z. B. der Künstler die Anzahl der anwesenden Personen, oder die Anzahl der Damen und der Herren so wie die der jüngeren Personen auf der Glocke angeben, oder er läßt ihn auf der Glocke angeben, die wievielste Person in dieser oder jener genannten Reihe der Zuschauer die verliebteste sey, wo der Türke gewöhnlich eine von den ältesten Personen zum Scherz angiebt. Eben so fragt er den Türken wohl auch, wieviel diese oder jene junge Dame Verehrer habe, wo dann derselbe ein Paar Dutzend Glockenschläge schnell hintereinander thut, und dadurch vieles Lachen erregt.

Achte Belustigung.

Der kunstgeübte Papagei.

Zu dieser Belustigung gehört ein aus Holz verfertigter und mit bunten Federn bekleideter zierlicher Papagei, der auf einem nach der Größe desselben verhältnißmäßigen vierseitigen Fußgestelle sitzt, Tab. III. Fig. 13. Die vordere Seite dieses Fußgestelles a. bildet eine Thüre, die durch zwei Charniere kann geöffnet

und wieder zugemacht werden, um in den inneren Raum desselben hineinsehen zu können.

Um nämlich die Täuschung zu erhöhen, befinden sich in diesem Fußgestelle, nebst einem den mittleren Raum desselben einnehmenden gewöhnlichen ledernen Blasebalge, einige messingne an stählernen Spindeln bewegliche Räder und stählerne Hebel, welche der Künstler den Zuschauern durch die geöffnete Vorderwand des Fußgestelles sehen läßt; wenn er jetzt mit einem metallenen Uhrschlüssel, wie er zu den gewöhnlichen Nutzuhren zu dem Aufziehen derselben einen stählernen Zapfen einige Male herumdrehet, um dieses vermeinte Uhrwerk aufzuziehen, und dadurch in den Zuschauern die Vermuthung erregt, daß hierdurch der Papagei dirigirt werde, worauf er die Thüre wieder zumacht.

Dieser Zapfen ist jedoch nichts weiter als ein bloßes kleines Schnarrwerk, das aus einer kleinen an der Spindel dieses Zapfens befestigten Feder bestehet, die mit der Spindel über die ausgezähnten Rinnen eines ungefähr $\frac{1}{4}$ Zoll breiten messingenen oder stählernen kleinen Reifes herumgedrehet wird, wodurch das Schnarren, wie bei dem Aufziehen einer Uhr bewirkt wird. Eben so wenig tragen auch die Hebel und Räder nebst dem Blasebalge etwas zu der anzustellenden Belustigung bei, sondern sie sind blos dazu da, um die Ausführung derselben zu verbergen.

Mitten durch den innern Raum des Fußgestelles und durch den sie verbergenden Blasebalg, geht von unten herauf eine blecherne Röhre, deren gebogenes obere Ende, durch den hohlen Körper des oben

auffitzenden Papageies und nach dem offenen Schnabel desselben hinführt. Das untere Ende dieser Röhre steht unten an dem Boden des Fußgestelles etwas hervor, und paßt genau an die vorhin erwähnte blecherne Röhre, die aus der Wand hinter dem Tische durch einen Fuß desselben nach der für sie bestimmten Oeffnung in dem Tischblatte hingeleitet ist, indem das Fußgestelle gerade über dieses Loch in dem Tische gestellt wird.

Auf diese Art geht der Schall der von dem hinter der Wand versteckten Gehülfen in die Röhre gesprochenen Worte durch diese hindurch und tönt aus dem Schnabel des Papageies hervor. Um dem Vogel einige Bewegung zu geben, sind die Flügel desselben zu beidenSeiten an eine kleine hölzerne Spindel befestiget, die durch den hohlen Körper des Papageies quer hindurch geht, wo an einem eingesetzten Zapfen eine Schnur befestiget ist, die neben der blechernen Röhre durch den Bauch des festsitzenden Papageies hindurch geht und unter den Tisch führt, wo sie der Gehülfe fassen und anziehen kann. An dem inneren vorderen Theile des Körpers des Papageies ist eine kleine Stahlfeder festgemacht, an welche eine Darmsaite geknüpft ist, die ebenfalls an den Zapfen der genannten Spindel befestiget ist. Wenn nun die Schnur angezogen wird und durch das Drehen der Spindel die Flügel des Papageies hebt, so zieht die Stahlfeder mit der Darmsaite vermöge ihrer Elasticität die Spindel wieder zurück, so daß auf diese Art eine mit den Flügeln flatternde Bewegung des Vogels bewirkt wird.

Der Gehülfe läßt nunmehr anfangs dem Papagei einige auch während der Belustigung abwechselnd wiederholte Bewegungen mit den Flügeln machen, worauf der Künstler den Vogel auffordert, ruhig zu bleiben und auf seine Befehle aufmerksam zu seyn.

Er richtet jetzt verschiedene Fragen an den Papagei, welche der Gehülfe, indem er die Stimme eines Papageies nachahmt, durch die Röhre hinter der Wand beantwortet. Er fragt ihn zum Beispiel: „Wie nennt man dich?" — Der Papagei antwortet: „Joko." — „Welches ist dein Vaterland?" — „Indien." — „Wie alt bist du?" — „Drei Jahre." — „Was ist dein Lieblingsessen?" — „Torte." — „Was erwartet man von dir in diesem Kreise?" — „Drollige Streiche." — „Bist du geschickt?" — „Freilich."

Auf diese Art wählt er auch wohl einige von den oben bei der zweiten Belustigung des zweiten Abschnittes befindlichen Fragen und Antworten, so wie er auch die eine oder die andere Person einige Fragen thun läßt, welche der Gehülfe mit wenigen Worten auf eine scherzhafte Art beantworten kann.

Der Künstler bringt ein Spiel weißer Karten herbei, auf welche verschiedene männliche und weibliche Namen geschrieben sind. Er läßt einer von den anwesenden Personen abwechselnd das eine oder das andere Blatt wählen und sich einhändigen. „Beweise jetzt deine Geschicklichkeit, — redet der Künstler den Papagei an, indem er näher zu ihm hintritt und ihm den auf dem Kartenblatte stehenden Namen vorhält, so daß ihn der Gehülfe durch die kleine Oeffnung in der Wand sehen kann; — sage uns wie heißt dieser

Name?" — Ohne Zögern wird der jedesmal gezeigte Name genannt.

So läßt er ihn auch die eine oder die andere Räthselfrage von einigen auf Kartenblätter geschriebenen Räthseln lösen, welche von einem der Zuschauer ist gewählt worden, wo sich diese Belustigung auf manigfaltige Art fortsetzen läßt.

Wenn der Künstler ein Bauchredner ist, so läßt sich diese Belustigung auf eine noch leichtere und einfachere Weise ohne alle Vorbereitung und besondere Einrichtungen anstellen, wobei er den geschwätzigen Papagei blos auf der Hand tragen kann.

Die Bauchrednersprache beruhet auf einer durch die Sprachwerkzeuge und durch einen eigenen Körperbau unterstützten besonderen Fertigkeit im Zurückathmen zu sprechen, und durch Hinunterdrückung der Stimme in den Schlund Töne und Worte auf eine solche Art hervorzubringen, daß man die in die Lunge zurückgehenden Laute und Worte nicht aus dem Munde, sondern wie aus dem Bauche herauf vernimmt, wobei kaum hin und wieder eine mäßige Bewegung der Lippen zu bemerken ist.

Auf diese Art läßt sich die Stimme so biegen, daß man sie wie aus der Ferne oder aus der Nähe, aus der Höhe oder aus der Tiefe und von jedem Orte her, in feineren und zarteren oder in gröberen Tönen kann herschallen lassen. Diese Kunst läßt sich jedoch weniger durch Beschreibung, als vielmehr durch eigene angestellte Beobachtung kunstgeübter Bauchredner und durch fortgesetzte Uebungen erlangen, wo alsdann höchst

überraschende und erstaunenswürdige Dinge dieser Art zu bewerkstelligen sind.

Neunte Belustigung.

Die künstliche Windmühle.

Diese Maschine besteht aus einem auf einer Glasröhre ruhenden, von schwachen Bretchen verfertigten ungefähr 4 Zoll hohen vierseitigen Häuschen, Tab. III. Fig. 14., das mit den an der hinteren Wand befindlichen Flügel eine Windmühle bildet.

Durch eine gut elastische spiralförmig zusammengewundene stählerne Uhrfeder, wie sie das Werk einer gewöhnlichen Taschenuhr treibt, werden die Flügel dieser Windmühle in Umschwung gesetzt. Diese Stahlfeder befindet sich zusammengerollt, wie in einer Uhr, in einem gewöhnlichen messingenen Federgehäuse oder einer sogenannten Trommel, Tab. III. Fig. 14. a., und mitten durch dieses Gehäuse und durch die darin liegende Uhrfeder geht eine stählerne Welle, an welcher ein an das Federgehäuse befestigtes sogenanntes Sternrad befestiget ist, Tab. III. Fig. 14. b. Dieses Sternrad greift mit den um den Rand herumgehenden Zapfen oder Zähnen in ein darunter befindliches gewöhnliches stählernes Getriebe c., das an einer stählernen Welle oder Spille befestiget ist, und an welcher dieses Getriebe durch das in dasselbe eingreifende Sternrad d. herumgedreht wird, wenn es vermittelst der locker gelassenen Uhrfeder in Umlauf gebracht wird. Die Welle oder Spindel dieses Getriebes geht durch das Mühlengebäude durch, ruht mit dem einen Ende in

der vorderen Wand in einer eingesetzten kurzen messingenen Hülse, und das andere Ende geht durch die hintere Wand der Mühle hindurch, wo die Windmühlenflügel von schwachem Spahn von außen daran befestiget sind, so daß sich diese Flügelwelle mit Leichtigkeit herum drehen kann. Zugleich ist in der Mitte des Gebäudes an dieser Welle eine hölzerne Scheibe d. festgemacht, auf deren äußerem runden Rande ringsherum kurze stählerne Stifte e. eingeschlagen sind, die jedoch richtig eingetheilt seyn müssen.

Die Welle des Federgehäuses a. wird vermittelst eines gewöhnlichen dazu passenden Uhrschlüssels der auf den Zapfen f. paßt, nebst der in dem Federgehäuse liegenden Uhrfeder vorher insgeheim umgedreht, ohne daß dabei das Federgehäuse selbst mit umgedreht wird, so daß auf diese Art wie bei dem Aufziehen einer Taschenuhr die zusammengerollte Uhrfeder in dem Federgehäuse fester zusammengerollt und mehr gespannt wird. Diese Feder ist, wie in einer gewöhnlichen Taschenuhr, mit dem äußeren Ende an die innere Wand des Federgehäuses befestiget, mit einem in dem inneren Ende aber befindlichen Loche an den Haken der Welle in dem Federgehäuse fest eingehakt, so daß sich die Feder bei der Umwälzung der Welle so oft um sich selbst fester zusammenwindet, als so viele Male die Welle mit dem Uhrschlüssel herumgedreht wird.

Damit nun aber die Feder angespannt bleibe und nicht wieder zurückspringen könne, ist an der Welle des Federgehäuses, wo dieses auf der Fläche des Sternrades b. anstößt, ein Rädchen mit schrägen sägeförmigen

Zähnen oder ein sogenanntes Sperrad wie in einer Uhr befestiget, welches sich bei dem Aufziehen der Feder mit der Welle herumdreht. An der an das Federgehäuse angrenzenden Fläche des Sternrades ist aber ein gewöhnlicher Sperrhaken angebracht, der in die sägeförmigen Zähne des Sperrrades bei dem Umdrehen desselben einfällt, und durch eine Druckfeder in diese Zähne festgedrückt wird. Auf diese Art kann sich die Uhrfeder nur alsdann vermöge ihrer Elasticität wieder ausdehnen, wenn sie in den Stand gesetzt wird, das Federgehäuse a. und das Sternrad b. mit herum zu drehen, wodurch dann auch die von außen an die Welle gesteckten Windmühlenflügel sich mit herumdrehen müssen.

Diese Mühle steht nun auf einer gläsernen Röhre g. g., die auf einem viereckigen bretternen Fußgestelle befestiget ist, m. In dieser Röhre befindet sich eine zweite genau dareinpassende dünnere Glasröhre, h., die man aber bei der Durchsichtigkeit des Glases nicht unterscheiden kann, und die sich in der äußeren Glasröhre leicht hin- und herschieben läßt. Der obere Theil der inneren Glasröhre reicht bis zu der Scheibe d. hinauf, so daß sie an diese anstößt, und ein Zapfen der Scheibe in die Röhre eingreift, und das Umdrehen der Flügelwelle verhindert. Das untere Ende dieser Röhre aber steht über einem darein passenden eisernen Stiftchen, das auf dem in dem Fußgestelle m. befindlichen hölzernen Hebel i. k. l. eingeschlagen ist. Dieser Hebel ragt mit dem äußeren Ende l. durch eine Oeffnung des Fußgestelles aus diesem heraus und ruht sowohl bei n., als auch bei k. auf einem kleinen runden Klötzchen. Bei o. ist jedoch dieser Hebel zerschnitten und

durch ein Charnier wieder verbunden. Wenn hierauf der hinter der Wand verborgene Gehülfe das über den Tisch hinausragende und durch die dahinter befindliche Wand gehende Ende l. des Hebels niederdrückt, so heben sich die bei o. durch das Charnier mit einander verbundenen beiden Hälften des Hebels hier empor, so daß sich das Ende i. des Hebels wieder senkt und die Glasröhre h. mit sich herabfallen läßt, so daß die Scheibe d. frei wird, und die Wellen des Sternrades und der Windmühlenflügel sich herum drehen müssen. Läßt der Gehülfe hinter der Wand den Hebel los, wodurch er in seine erste horizontale Lage wieder kommt, und die Glasröhre sich in der äußeren Röhre wieder hinaufschiebt, so daß einer der Zapfen an der Scheibe d. in die obere Oeffnung der Glasröhre eingreifen muß, so wird auch sogleich der weitere Umschwung der Windmühlenflügel gehemmt, und die Mühle steht still.

Der Künstler tritt in einer kleinen Entfernung vor die Mühle hin und commandirt: „marsch!“ — worauf sich sogleich die Mühlenflügel rasch herumdrehen. Nach einer kleinen Weile ruft er: „halt!“ wo dann, diesem Befehle gemäß, die Flügel mitten in ihrem Umschwunge plötzlich inne halten und stille stehen, indem der Gehülfe bald den Hebel senkt und ihn bald hebt. Auf diese Art setzt er dann die Mühlenflügel nach Belieben auf eine bald kürzere bald längere Zeit abwechselnd in Bewegung, wobei der Künstler es auch zuletzt Einem von den Zuschauern überläßt, die Mühle zu commandiren. Hierbei richtet er es zum Scherze so ein, daß anfangs die Mühle auf das Commando eines Fremden nicht achtet, und nur alsdann anfängt zu gehen und

stille zu stehen, wenn er selbst sie dazu auffodert, sich dem Willen des Fremden zu fügen. Auch macht er den Scherz, daß die still stehenden Mühlenflügel aller Aufforderung ungeachtet nicht in Bewegung zu bringen sind, wenn Einer von den anwesenden jungen Herren ihnen zu laufen befiehlt, da hingegen sie sich sogleich flink herumdrehten, sobald eine von den anwesenden Damen sie commandirt.

Zehnte Belustigung.

Die magische Uhr.

Diese Uhr besteht blos aus zwei übereinander liegenden zirkelrund geschnittenen durchsichtigen Glastafeln, deren Durchmesser ungefähr 16 Zoll beträgt. Genau in dem Mittelpunkte derselben ist ein Loch, das nur so groß ist, daß ein stählerner Stift kann durchgeführt werden, oder von außen die beiden Zeiger trägt, Tab. III. Fig. 15. und Fig. 16.

Die beiden gleich großen und genau auf einander passenden Glasplatten, welche die Uhr bilden, sind so über einander gelegt, daß sie vermittelst eines um den Rand herumgehenden und ausgeleimten schmalen Reifes von starker über einander geleimter Pappe, einen mäßigen Zwischenraum lassen, in welchem sich zwei schwache hölzerne Rollen an dem erwähnten stählernen Stifte leicht und bequem herumdrehen können, Tab. III. Fig. 16. a. Ueber die beiden Ränder der Glastafeln ist ringsherum ein messingener und vergoldeter Streifen festgekittet, welcher den Rand der Uhr bildet und die Fuge der über einander liegenden Glastafeln bedeckt, Tab. III. Fig. 15. b. Auf der vorderen Glastafel

stehen wie auf einem gewöhnlichen Zifferblatte rings= herum die darauf gemalten zwölf Stundenzahlen und die darüber angegebenen Minutenziffern, Tab. III. Fig. 15.

So hängt diese Uhr frei und in einem ungefähr 1 Fuß oder zwölf Zoll großen Abstande von der künst= lichen Wand über dem Tische mit den geheimen Klapp= thüren an zwei starken, oben mit einer breiten Band= schleife, Tab. III. Fig. 15. c., verzierten buntfarbigen Schnüren von der Decke des Zimmers herab, an zwei dort eingeschlagenen eisernen Ringen.

Diese Schnüre sind jedoch zwei dünne Schläuche von starkem Leder, von der Stärke einer gewöhnlichen thönernen Tabakspfeife, so daß durch sie hindurch eine Darmsaite laufen und sich darin bequem auf und nie= derziehen läßt, worauf diese Schläuche mit Seide über= strickt sind, und gewöhnliche seidene Schnüre bilden.

In dem inneren Zwischenraume der beiden die Uhr bildenden Glastafeln sind zwei schmale hölzerne Rollen, Tab. III. Fig. 17. und Fig. 18. d. e. Auf jeder dieser beiden Rollen ist in der Mitte eine messingene Hülse befestiget, Tab. III. Fig. 17. f., wovon die Hülse g. der Rolle e. dünner und länger ist, als die Hülse f. der Rolle d., damit sie durch die Hülse f. kann hin= durch gesteckt werden und sich leicht in dieser Hülse herumdrehen kann. An das, über das Zifferblatt und über die Hülse f. hervorragende Ende der Hülse g. wird der scharf darauf passende Minutenzeiger h. Fig. 15. gesteckt, so wie auf die darüberliegende Hülse f. der Rolle d. der Stundenzeiger i. gesteckt wird. An eine jede der beiden Rollen ist eine mäßige Darmsaite,

von der Stärke der A=Saite auf einer Violine, befestiget, Tab.III.Fig.17.k. l., und mehrere Male darumgewunden, das verlängerte Ende der Saite k. läuft durch den überſponnenen ledernen Schlauch, der die rechts an der Decke herabgehende Schnur, Tab. III. Fig. 15. m. bildet, ſo wie die Saite l. der Rolle d. Fig. 17. und Fig. 18., durch die links hängende Schnur n. hindurch geht. Für eine jede dieſer beiden Darmſaiten iſt oben an der Decke hinter der Bandſchleife eine beſondere meſſingene Schlinge feſtgemacht, Tab. III. Fig. 19. und 17. o. p., durch welche rechts und links die Saiten hindurchgezogen ſind, die an der Decke hin durch zwei ähnliche dort hinter der Wand eingeſchlagene Schlingen gehen, wo die Enden der beiden Darmſaiten hinter der Wand herabhangen, und um ſie ſtraf an der Decke anliegend zu erhalten, unten an einem in der Wand eingeſchlagenen Haken angehängt ſind.

Je nachdem nun der hinter der Wand verborgene Gehülfe die eine oder die andere Darmſaite anzieht und dadurch dieſe oder jene Rolle in der Uhr in Bewegung ſetzt, kann er auch nach Belieben den Stunden- und den Minuten=Zeiger auf die eine oder die andere Zahl des Zifferblattes wandern laſſen. Die Durchſichtigkeit der beiden Glasplatten der Uhr verſtattet ihm ſehr gut, durch die der Wand zugekehrte hintere Glasplatte die beiden Zeiger und die Ziffern auf der vorderen Glasplatte zu ſehen und genau die Punkte zu finden, bis zu welchen er alsdann die Zeiger fortrücken ſoll.

Um dieſe Uhr an dem unteren Rande etwas zu beſchweren und ſie dadurch in einer ruhigen Richtung zu erhalten, wenn die Saiten angezogen und die Zeiger

gedreht werden, ist unten zwischen den beiden über einander liegenden Glasplatten ein Theil des Zwischenraumes, wo deshalb der zwischen den Glasplatten liegende Reif von Pappe ausgeschnitten ist, mit Blei ausgefüttert, worauf der bronzirte Rand über die Fugen befestiget ist.

Zu dieser Belustigung gehört ferner ein nettes viereckiges hölzernes Kästchen mit einer darin befindlichen horizontal liegenden Uhr, Tab. III. Fig. 20. Diese Uhr ist jedoch weiter nichts, als ein in dem Kästchen befestigtes weißes emaillirtes Zifferblatt, wie es an Stutzuhren gewöhnlich ist. Auf diesem Zifferblatte sind zwei gewöhnliche Zeiger, ein Stunden- und ein Minuten-Zeiger, die sich an einem in dem Kästchen befestigten und durch den Mittelpunkt des Zifferblattes hervorragenden starken stählernen Stifte herumdrehen lassen.

Dieses Kästchen mit der Uhr wird nunmehr von dem Künstler offen auf den Tisch gerade unter die von der Decke herabhängende gläserne Uhr gesetzt, wo sie der Gehülfe hinter der Wand sehen und die Stellung der Zeiger genau beobachten kann, um hiernach die Richtung der Zeiger auf der über dem Tische hängenden Uhr zu bestimmen. Der Künstler bittet Einen von den Zuschauern, an den Tisch hin zu treten und den Stunden- so wie den Minutenzeiger der in dem Kästchen liegenden Uhr nach eigenem Gefallen zu stellen, und sich alsdann wieder an seinen Platz zu begeben. Indessen tritt der Künstler selbst von dem Tische ganz zurück um jede Vermuthung von sich zu entfernen, daß

er die veränderte Stellung der Zeiger auf der gläsernen Uhr durch eine geheime Täuschung bewerkstellige.

Ohne daher dem Tische nahe zu kommen, bleibt er seitwärts vor den Zuschauern stehen, wo er blos aus der Ferne seinen Zauberstab nach der Uhr hinschwingt, nachdem der Zuschauer die liegende Uhr beliebig gestellt und sich wieder an seinen Platz in die Reihe der übrigen Zuschauer zurückbegeben hat. Mit großer Verwunderung bemerken jetzt die von dem Künstler auf die hängende Uhr hingeleiteten Blicke der Zuschauer, daß die beiden Zeiger dieser Uhr anfangen sich zu bewegen, und sich genau auf diejenige Stunde und diejenige Minutenzahl zu stellen, welche die liegende Uhr des darunter stehenden Kästchens bestimmt. Das Auffallende dieser Belustigung gewährt eine desto größere und angenehmere Ueberraschung, da sich auf keine Weise eine durch eine bloße Spiegelfechterei in Bewegung gesetzte Kraft bemerken läßt, welche auf die im Freien schwebende und ganz durchsichtige Uhr ihre Wirksamkeit äußern könnte. Der Eine oder der Andere von den Zuschauern wird vielleicht hierbei die Vermuthung äußern, daß wahrscheinlich ein irgendwo insgeheim angebrachter Magnet benützt werde, um durch seine anziehende Kraft auf die stählernen Zeiger der beiden Uhren zu wirken. Ohne diese geäußerte Vermuthung gerade zu bestätigen, oder ihr zu widersprechen, benützt sie der Künstler zu einer interessanten Unterhaltung über die geheimnißvolle maguetische Kraft, wodurch so viele höchst wunderbare Dinge in der Natur geschehen, um auf diese Art zu einer neuen Abtheilung seiner Belustigungen überzugehen.

Vierter Abschnitt.

Unterhaltung über den Magnetismus, und über die Kraft des Magnetes nebst einigen leicht auszuführenden magnetischen und verschiedenen anderen physikalischen und chemischen Belustigungen.

1.

Von dem Magnetismus.

Der eigentliche natürliche Magnet, — beginnt der Künstler, — der von dem künstlichen durch Mittheilung der magnetischen Kraft erzeugten Magnete unterschieden wird, ist ein Eisenerz, das in allen reichhaltigen Eisengruben, besonders aber und in Menge in einem Magnetberge von Werchoturien in Newyork, so wie in dem Spitzberge am Harz gefunden wird, und sich durch die merkwürdige Eigenschaft vor anderen Erzen auszeichnet, daß es das Eisen anziehet, sich in einer freischwebenden Lage nach den beiden Erdpolen richtet und diese beiden Eigenschaften dem Eisen selbst mittheilt.

Hiervon wird ein anderes magnetisches äußerst feines unsichtbares flüssiges Wesen in der Natur unterschieden, das gleichsam das unsichtbare Band ist, welches Alles in der Natur mit einander verbindet, Alles zusammen hält und die Harmonie des Ganzen verursachet. Es ziehet an, theilt sich mit und gehört zu den geistigen Wesen ohne Verstand und Bewußtseyn. Zum Unterschiede von jener geheimnißvollen Kraft

des mineralischen oder natürlichen Magnetes wird dieses magnetische Wesen unter den Namen des thierischen oder animalischen oder Lebens-Magnetismus begriffen, worunter die Uebertragung jenes feinen durch die ganze Natur verbreiteten unsichtbaren auf das Nervensystem und auf das Lebensprincip des Menschen kräftig einwirkenden Fluidums von dem einen Menschen auf einen Andern, vermittelst einer gewissen kunstgemäßen Behandlung des Körpers verstanden wird.

Den Namen erhielt dieser unsichtbare magnetische, mit dem Electricismus und Galvanismus verwandte Stoff, von einem berühmten Arzte, dem Doktor Anton Friedrich Mesmer zu Wien, der die wichtigsten Entdeckungen desselben machte und die Wirkungen ihres geheimnißvollen Einflusses auf den Gang und die Heilung gewisser Krankheiten anwandte.

Jeder Mensch hat von dieser zu seiner Existenz nothwendigen magnetischen Kraft so viel in sich, als er bedarf, obgleich nicht ein Jeder immer so viel davon in sich hat, daß er einem Anderen davon mittheilen könnte. Sie ist einer von den elementarischen und empfindlichsten durch den ganzen Körper verbreiteten Theilen der Seele, und während der Anwendung derselben auf gewisse Krankheiten ziehen sie die Kranken nach ihren verschiedenen Umständen und Bedürfnissen von dem Magnetisirer in sich, so wie ungefähr Bäume und Pflanzen verschiedener Art verschiedene ihnen dienliche Säfte in sich ziehen.

Dieser feine magnetische Stoff findet sich in allen Geschöpfen in der ganzen Natur, aber nur der Mensch

kennt es und vermag das Edelste von dem Edeln zu gebrauchen. Dieses vermöchte er jedoch nicht, wenn er nicht den edelsten Theil seiner Seele, einen vernünftigen Sinn und eine Kraft in sich hätte, die sich durch die Kraft seines Geistes entwickelt und in welcher wahre reele Erkenntniß liegt, und wodurch der von dem Geiste belebte, aufgeforderte und erhöhete Wille der Seele kann angefacht werden. In Ermangelung eines anderen bequemeren und verständlicheren Ausdruckes wurde dieses magnetische Fluidum Magnetismus und magnetische Kraft genannt. Durch diesen wirkt der Mensch auf das in seinem ganzen Körper verbreitete magnetische Fluidum; er setzt es in eine schnellere, regsamere und lebhaftere Bewegung, so daß es sich vor den übrigen elementarischen Theilen der Seele hervorhebt und über die übrigen herrscht, so wie zum Beispiele in einer aus mehreren Theilen zusammengesetzte Speise der Geschmack des einen Theiles vorherrschend über die übrigen Theile derselben ist.

Alles in der Natur hängt harmonisch zusammen, alles besteht aus Theilen, woraus auch der Mensch besteht. Dieses muß sich die durch die Kraft des Geistes erhöhte Seele des Magnetisirens lebhaft vorstellen, und nicht ein Jeder, sondern nur Derjenige kann auf einen anderen Menschen mit wahrem wirksamen Nutzen magnetisch einwirken, der nicht allein in physischer Hinsicht vollkommen gesund und an Energie dem zu Magnetisirenden überlegen ist, sondern auch in physischer Hinsicht ein sittlich guter reiner Mensch mit einer gesunden und starken Seele ist.

Bei den zu magnetisirenden Kranken findet ein erhöhtes Gefühl Statt, so daß das Innere in ihnen stärker und lebendiger als gewöhnlich anspricht und eine ganz besondere Klarheit und Verfeinerung des Inneren sich verkündet, wodurch die magnetisirte Person in dem magnetischen Zustande das Innere des Magnetisirens durchschauet und das unlautere und verderbte Gemüth desselben erkennet, wenn er dasselbe hat, so daß ein solcher Magnetisirer nicht wohlthätig, sondern vielmehr verderblich auf sich wirken kann.

Eben so wird auch die gewünschte heilsame Wirkung des Magnetismus verfehlt, wenn der Magnetisirer nicht innere gediegene Ruhe und Festigkeit des Charakters genug besitzt; denn jede heftige Gemüthsbewegung desselben veranlaßt eine widrige und störende Wirkung auf den Kranken, so daß der Magnetisirer seinen wirksamen Einfluß auf den Kranken gänzlich oder doch wenigstens zum Theil verliert.

Außer dem wird auch noch ein lebendiger, geläuterter Glaube und ein fester kräftiger Wille bei dem Magnetisirer erfordert, um die magnetische Einwirkung ganz in seine Gewalt zu bekommen. Er muß in sich selbst fest eins und theilnehmend und durch nichts zerstreut seyn; denn die Thätigkeit der Seele ist dabei eine Hauptsache, und in so fern die magnetische Kraft in der Seele selbst liegt, dürfen die Seelenkräfte durch keine äußeren Wirkungen gehemmt oder geschwächt werden. Daher muß auch der Magnetisirer ganz unzerstreut bei sich und bei der zu magnetisirenden Person seyn. Er muß sich die Natur in ihrer ganzen großen Vollkommenheit und Wirksamkeit, und Alles in derselben

mit sich im harmonischen Zusammenhang recht lebhaft denken, sich mit den Kräften derselben vereiniget fühlen, um sich mit dem Wirksamsten, was in der Natur ist, auszurüsten, und so einen Theil der Natur zur Natur gebrauchen zu können. Er muß endlich sein genaues Verhältniß zu der Person, die er magnetisiren will, auf das Lebhafteste klar fühlen; alsdann wachsen seine eigenen höheren inneren Kräfte, er bekommt eine erhöhete Gemüthsfreiheit und geräth, so zu sagen, in eine eigene Natur- oder Erkenntnißkrise. Er erkennt und weiß es, in welcher Verbindung er mit Gott, mit der Natur und mit seinem Nebenmenschen stehet, er fühlt es, daß wir Alle Eins sind, wodurch ein höherer Grad der reinen heiligen Liebe, als des Allen eingepflanzten Gesetzes der Natur in ihm rege wird.

In diesem Grad einer erhöheten rein göttlichen Liebe soll uns der Magnetismus versetzen; er soll uns lehren, daß wir Alle aus einerlei Stoffe gebildet sind, daß unser Aller Seelen aus einerlei elementarischen Theilen bestehen, daß unser Aller Geist ein Athem der Gottheit, die ganze große Menschenfamilie nur Ein Körper sey, daß einzelne Menschen Glieder dieses Körpers sind, und daß sie auf das Wohl ihres gemeinschaftlichen Körpers bedacht seyn sollen.

Wenn der Magnetisirer alles dieses richtig gefaßt hat und sich davon durchdrungen fühlt, alsdann kann er auch nutzreich wirken; alsdann bringt er Gott, die Natur und die Menschen inniger zusammen, und hierin liegt das Geheimniß und das eigentliche Wesen des Magnetismus. Er strengt alsdann seinen Geist an, fordert die magnetische Kraft seiner Seele zur Wirk-

samkeit auf, und macht sein magnetisches Fluidum rege, dem er durch die Bewegung seiner Hände eine größere Schnelligkeit giebt und sie dem zu Magnetisirenden mittheilt. So wirkt er auf Empfindung und auf Gefühl, die ihren Sitz in den fleischigen Theilen des Körpers haben. Aber er macht nur dasjenige, was ihm gleich ist, nämlich das magnetische Fluidum des Andern reger. Vorher floß dieses ruhig, wie ein durch Dämme aufgehaltener und gehemmter Strom, jetzt aber werden die Dämme gleichsam durchbrochen, der Strom fließt freier mit Geschmeidigkeit fort, und so giebt das magnetische Fluidum des Magnetisirens, dem magnetischen Fluidum des Andern eine Schnelligkeit, die es in dem gewöhnlichen Zustande nicht hatte.

Der Magnetismus kann physische, aber auch geistige Wirkungen hervorbringen, je nachdem die Seele des Magnetisirers mehr oder weniger gestimmt ist, und je nachdem die zu magnetisirende Person, mehr oder weniger reizbar ist. Wenn der Wille des Magnetisirers blos seine physischen Kräfte auffordert, alsdann vermag er doch körperliche Gebrechen zu heilen und zu mindern. Sein magnetisches Fluidum verursacht Trennungen, Verbindungen und Auflösungen in den Körper, und hebt die Verstopfungen der Säfte auf. Wenn aber der Geist des Magnetisirers auf das in der Natur regsam, sich Allen und aller Orten mittheilende Leben in der Natur gerichtet ist, als der Ursache, daß dasjenige, was man gewöhnlich Elemente nennt, seiner Bestimmung und seinem Zwecke gemäß handele, alsdann erweitert sich dieser sein Wirkungskreis. Dieses Leben in der Natur, das in den feineren Theilen

der Seele liegt, regt die magnetische Kraft auf, die sich alsdann den weniger edlen Theilen der Seele mittheilt, von diesen auf die elementarischen, und von diesen auf die irdischen Theile des Körpers übergeht, und auf diese Art stufenweise von dem Geiste zu dem Leben der Seele, von da aber zu den Elementen und von diesen zu dem Körper wirkt. Ueberdenkt nun der Magnetisirer hierbei alles dasjenige, was in der Natur, schön, gut und harmonisch ist, fühlt er sich auf diese Art eins mit der zu magnetisirenden Person, und theilt er ihr alsdann von seinem magnetischen Fluidum mit, so wird das Edle der Seele einer solchen Person gereizt, und entwickelt und vervollkommnet. Sein magnetisches Fluidum geht von den äußeren Theilen auf die Nerven, von diesen zu dem innern feineren Theile, zu der Seele, und von dieser selbst zu dem Wissen über. Auf diese Art befördert die, vermittels eines Magnetismus auf einen Andern wirkende Kraft, die Annäherung der edleren Theile der Seele zu dem Geiste, und so bringt sie geistige Wirkungen hervor.

Soll jedoch das Magnetisiren als ein wahrhaft gutes und edles Werk gelingen, so darf der Magnetisirer keine andere Absicht dabei haben, als wirklich Gutes zu üben und dem Kranken Hülfe zu leisten. Sein Wille und der Wille des Kranken müssen sich dem alles leitenden Willen der Vorsehung unterwerfen; es muß in Beiden vertrauensvolle Ruhe, gemüthliche Stille und Gelassenheit herrschen. Der Kranke muß sich, eben so, wie der Magnetisirer, vorbereitend sammeln und seine Kraft mit der auf ihn wirkenden Kraft verbinden. Er richte seine Gedanken ungestreut

auf den Magnetismus und auf die Kraft, von welcher er Hülfe hofft, und so erwarte er diese mit Ruhe.

Die magnetische Behandlung selbst ist von doppelter Art; einfach und zusammengesetzt; je nachdem der Magnetisirer allein wirkt, oder sich auch noch äußerer Hülfmittel bedienet.

Die einfache magnetische Behandlung, bei welcher der Magnetisirer allein wirkt, ohne andere Hülfsmittel dabei mit anzuwenden, besteht theils in dem sogenannten Aspiriren, oder in einem, nach gewissen Regeln bestimmten Anhauchen; theils besteht sie auch in einem beharrlichen Fixiren der Augen und der Gedanken, bei solchen Kranken, die schon in Rapport, oder in magnetischer Gemeinschaft mit dem Magnetisirer stehen; theils wird aber auch diese magnetische Behandlung durch Manipulation, oder eine gewisse Bewegung der Hände verrichtet.

Die Manipulation bestehet größtentheils in einem, immer nach einer und derselben Richtung wiederholten Streichen mit der Hand, und ist von verschiedener Art. Die gewöhnliche vagirende Manipulation bestehet darin, daß nach einem jedesmaligen Streichen die Hand in einem, nach außen hinlaufenden Bogen, wieder auf die vorige Stelle zurückgeführt wird, damit nicht etwa durch ein entgegengesetztes Streichen die hervorgebrachte Wirkung wieder aufgehoben werde.

Eine zweite Art von Manipulation ist die fixirte, die zuweilen auch anhaltend nur auf einem und denselben Punkt geschieht. Ferner werden diese Manipulationen nach der besondern Art und Weise,

wie sie mit der Hand und mit den Fingern geschehen, unterschieden; wo dann auch bei der einen wie bei der andern Art, die Wirkungen verschieden sind. Bald geschehen diese Manipulationen nach bestimmten Regeln, mit der flachen Hand, und werden Volar=Manipulationen genannt, zum Unterschied von den Palmar=Manipulationen, die blos mit dem Handteller verrichtet werden. Bald geschehen sie mit dem äußeren Rande der Hand, wo sie Marginal=Manipulationen heißen; bald auch geschehen sie blos mit den Spitzen der Finger, wo sie Digital=Manipulationen genannt werden. Auch geschehen diese Digital=Manipulationen entweder mit ausgebreiteten Händen, wo sie expandirte Digital=Manipulationen heißen, oder sie geschehen mit den in einen Punkt vereinigten Fingern, in welchem Falle sie contrahirte Digital=Manipulationen heißen. Auch geschehen sie blos mit der Spitze des ausgestreckten Daumens, wo sie durch die Benennung: einfache Pugnal=Manipulationen, von den doppelten Pugnal=Manipulationen unterschieden werden, die mit den vereinigten beiden Daumen beider Hände verrichtet werden.

Die Manipulation ist nun entweder mit einer wirklichen Berührung der zu magnetisirenden Person verbunden, wo sie die Manipulation mit Contact genannt wird, oder sie ist auch mit einem angebrachten Drucke verbunden, dem sogenannten Massiren; oder sie geschieht auch ohne Berührung, in einiger Entfernung von zwei bis sechs und mehr Zollen, von dem Körper der zu magnetisirenden Person, wo sie

durch die Benennung Manipulation in Distanz unterschieden wird. Außerdem geschieht die magnetische Einwirkung, auch durch eine besondere Bewegung der Finger, und wird das Besprengen oder Spargiren genannt. Endlich geschieht sie auch, nächst dem Zusammendrücken oder Comprimiren, durch ein Anwehen oder Fächeln mit der Hand, welches das Calmiren und Ventiliren heißt.

Diese sämmtlichen Manipulationen haben ihre verschiedenen Wirkungen, und werden, nach Beschaffenheit der Umstände und nach bestimmten Anzeigen ihrer Wirkung, von dem Magnetisirer entweder einzeln oder in Verbindung mit einander angewandt. Deshalb ist es nöthig, daß der Magnetisirer die Individualität der zu magnetisirenden Person genau kenne, und den jedesmaligen Grad ihrer Empfänglichkeit und der Reizbarkeit ihrer Nerven, so wie ihre Empfänglichkeit für den Magnetismus sorgfältig prüfe und genau beobachte, um hiernach die einzelnen Arten des Magnetisirens, genau und richtig zu bestimmen und anzuwenden. Manche magnetische Kranke sind wegen ihrer erhöhten Nerventhätigkeit, oder Sensibilität, mehr als andere dergleichen Personen gegen schädliche Einwirkungen empfindlich, die ihnen in diesem Zeitraume besonders nachtheilig sind, weshalb sie eine vorzüglich regelmäßige und vorsichtige Lebensweise führen müssen. Hauptsächlich müssen solche Personen vor alle dem gesichert werden, was eine heftige Gemüthsbewegung, namentlich Schreck, Gram und dergleichen, oder auch eine Erkältung bewirken könnte, so wie sie auch eine vorgeschriebene Diät beobachten müssen.

Das gewöhnliche Magnetisiren geschieht auf folgende Art: Es setzt sich die zu magnetisirende Person auf einen Stuhl, und der Magnetisirer setzt sich ihr gegenüber, so daß sich beider Knie berühren. Der Magnetisirer hält mit beiden Händen die beiden Schultergelenke des Kranken fest, fährt dann mit den Daumen und den vordersten Fingern von der Stirne über die Schläfe und das Gesicht des Kranken, und von Zeit zu Zeit an den weichen mit vielen Nerven und Adern versehenen Theilen des Armes, zu den Ellenbogen herab. Von da fährt er über den unteren Theil des Armes und über die Hände des Kranken und hält die Daumen desselben fest. Dieses muß während einer halben Stunde wenigstens zu verschiedenen Malen wiederholt werden, und auf diese Art zirkulirt das magnetische Fluidum von dem Einen in den Andern, und es setzt sich in das nöthige Gleichgewicht. Zugleich werden auf die angedeutete Art die sämmtlichen Glieder bestrichen, um von dem Kopfe an bis zu den Füßen dergleichen Ströme des magnetischen Fluidums zu bewirken, worauf der Magnetisirer vermittels des Ausfragens und sanften Berührens den Sitz des Schmerzes und die Ursache der Krankheit untersucht, bis er sie kritisch gemacht hat. Auf diese Art unterstützt er das Bestreben der Natur gegen die Ursache der Krankheit, bis die Krisis erfolgt, welche das sicherste Mittel ist, Krankheiten zu heilen.

Ein geschickter Magnetisirer kann leicht merken, ob die kranke Person das magnetische Fluidum annehme; denn in diesem Falle kommt sein eigenes magnetisches Fluidum in eine schnelle Bewegung; indem er

eine lebhaftere Bewegung in seinen Fingern spüret, und es ihm däucht, als ob sich etwas durch ihn der Länge nach herabzöge, und als ob eine Kraft von ihm ausströme.

Der Magnetisirer kann auch seine magnetische Kraft durch anziehende Kräuter, Metalle und weiche Erden verstärken. Er kann deshalb Salpetererde, Stahlfeilspähne, Silberspähne von grobem Silber, Erzblumen, Stahlkraut, Nußblüthe und eine Art von Salz enthaltenden Kräutern wählen, alles zu Pulver stoßen, auf dieses Weingeist schütten, und sich, ehe er magnetisirt, die Hände damit reiben. Vorzüglich thut dieses bei solchen Personen gute Wirkung, welche gute, aber durch Krankheiten geschwächte Nerven haben. Auch kann er dazu einen Spiritus von stark riechenden Kräutern nehmen. Bei Verhärtungen, Verschleimungen und Verstopfungen muß er erweichende Kräuter wählen, woraus er einen Saft macht, zu welchen er gutes erweichendes Oel mischt, um sich mit diesem Balsam, ehe er magnetisirt, die Hände und auch den leidenden Theil des Kranken zu reiben. Auf diese Art verbindet er die erwachende Kraft mit der magnetischen Kraft, und er wirkt besser.

Der Magnetisirer darf sich öfters auch nur vor die kranke Person hinstellen, scharfe Blicke fest auf sie heften, und durch Anstrengung seines Geistes den ihrigen auffordern, um so auf die durch den ganzen Körper verbreitete Seele zu wirken. Dieses ist öfters schon hinlänglich, eine Art von Lösung oder Zurückziehung der edleren Theile der Seele, von den weniger edeln und mit dem Körper in genauerer Verbindung

stehenden Theilen zu veranlassen. Jedoch ist es hierzu nöthig, daß die kranke Person durch eine völlige Ergebenheit und Ueberlassung die Absichten des Magnetisirers befördere.

Es ist nicht möglich, allgemein passende und feste bestimmte Regeln über die Art des Magnetisirens zu geben; denn hierin muß man sich nach Beschaffenheit der Umstände, und nach den jedesmaligen Bedürfnissen und Krankheiten der Personen richten, und dieses müssen sorgfältige Beobachtungen und Erfahrung lehren. Daher soll auch der Magnetisirer keine Person zu magnetisiren unternehmen, deren physischer und moralischer Charakter ihm völlig unbekannt ist. Auch muß er solche Personen wählen, bei welchen er eine Aehnlichkeit mit seinem eigenen Charakter wahrnimmt, weil dieses zur Harmonie, die zwischen beiden Theilen nothwendig ist vieles, beitragen kann.

Bei dem Magnetisiren hält man sich hauptsächlich an den empfindlichsten Theil des menschlichen Körpers, an die Nerven desselben, die an dem Kopfe und an dem sogenannten Plexus solaris zusammen laufen. Daher wird das magnetische Fluidum gewöhnlich gegen diese Theile gerichtet, weil das um die Nerven laufende magnetische Fluidum von da am leichtesten und schnellsten in Bewegung gesetzt wird.

Es würde jedoch sehr nachtheilig seyn, diesen oder jenen Theil des Körpers allein zu magnetisiren; vielmehr muß der Magnetisirer hauptsächlich darauf bedacht seyn, sein magnetisches Fluidum durch den ganzen Körper zu verbreiten, und in allen Theilen desselben einen gleichmäßigen schnellen Umlauf dieses

magnetischen Fluidums zu befördern. Man handelt daher unrecht, wenn man die magnetische Kraft gegen den Kopf, von diesem gegen die Brust und gegen den Magen u. s. f. richtet, und den Armen nichts davon mittheilt; denn sie muß überall verbreitet werden. Wird die magnetische Kraft zu lange gegen den Kopf des Kranken gerichtet, so wird er betäubt und geräth in eine Art von Schlaf.

Der Magnetisirer wedelt abwechselnd dem Kranken mit beiden flachen Händen, wie mit einem Sonnenfächer, Wind in das Gesicht, was schon vorher unter der Benennung des Ventilirens oder Calmirens erwähnt wurde, wodurch ihn gleichsam ein sanfter Hauch anwehet, und die ganze Maschine seines Körpers in eine solche Bewegung gesetzt wird, daß derselbe in eine kleine Betäubung oder in eine Art von sanften Schlummer fällt, wo sich dann nunmehr der Kranke in dem Zustande der Desorganisation befindet. Dergleichen Schlummernde, welche auf gewisse an sie gerichtete Fragen in diesem magnetischen Schlafe antworten, werden Somnambülen genannt. Der Somnambulismus (oder das sogenannte Schlafwachen oder Traumwachen) bezeichnet einen ganz eigenen Zustand, worin das Bewußtseyn die Hauptsache ausmacht, welches in dem natürlichen Schlafe gänzlich aufgehoben zu seyn scheint, weil es sich weder durch Empfindung noch auch durch willkührliche Bewegung äußert, was jedoch bei den Somnambülen in ihren Traumwachen und Schlafwandeln der Fall ist. Schon seit alten Zeiten ist ein solcher Zustand in dem anscheinend unnatürlichen Schlafe unter dem Namen

Mondsucht bekannt, weil vornämlich dergleichen Personen bei dem hellen Scheine des Vollmondes mit festgeschlossenen Augen ihr Lager verlassen, ohne sich zu stoßen umherwandeln, und Geschäfte des Tages und des Wachens im Schlafe verrichten.

Das magnetische Fluidum theilt sich dem Kranken mit, ohne daß er weiß, wie er es empfängt, oder auf welche Weise es auf ihn wirkt; er bemerkt es blos durch seine Wirkungen und ist einem Blinden gleich, dem man etwas mittheilt, ohne daß er weiß wie oder woher er es empfängt.

Diese Wirkungen sind eben so manichfach als gradweise verschieden, weil sie das eigenthümlichste innerste Leben des Menschen in Bewegung bringen, vorher nicht gekannte Kräfte entfalten, und gewisse Erscheinungen erblicken lassen, die den Beobachter in das größte Erstaunen setzen.

In dem ersten Grade der Anwendung des Magnetismus zeigen sich nur die gewöhnlichen allgemeinen Wirkungen, worin die Sinne noch in ihrer gewöhnlichen Thätigkeit bleiben, das ist der Grad des Wachens. Dieser Grad bleibt häufig der einzige, ohne daß sich bei dem wiederholten Magnetisiren noch ein anderer höherer Grad einstellt, obgleich auch hier schon die Genesung erfolgt. Gleichwohl zeigen sich auch schon hier außer den allgemeinen Wirkungen hin und wieder besondere Erscheinungen und örtliche Reactionen, namentlich: Kälte, eine gewisse Schwere, ein Spannen, flüchtige Stiche und Schmerzen u. d. gl. m.

In dem zweiten Grade findet schon eine theilweise Unterdrückung der Sinnenthätigkeit Statt, die in

einer Art von Halbschlaf sich äußert, worin die allgemeinen und besonderen Wirkungen stärker vorhanden sind. Vorzüglich nimmt die Wärme mehr zu, die sich, wie es dem Kranken vorkommt, von dem Magen aus über den ganzen Körper verbreitet. Der Kranke fühlt besonders eine Schwere in den Augenliedern und einen heftigen Drang sie zu schließen, worauf sie sich fest zusammenfügen, und von dem Kranken während der ganzen magnetischen Einwirkung nicht von selbst wieder können geöffnet werden, wobei jedoch die übrigen Sinne für Eindrücke noch empfänglich bleiben, obgleich sie gewöhnlich erhöhet sind. Während dieses Halbschlafes bemerkt die magnetisirte Person bisweilen einen hellen Schein vor den geschlossenen Augen nebst einem Stechen in den Fingerspitzen, so wie eine eigene Kälte und eine Schwere der Glieder, verbunden mit einer Schwere in der Gegend des Magens, Uebelkeiten und mancherlei Nervenzufälle, welche der Magnetisirer verstehen muß zu leiten und zu dem eigentlichen Zwecke heilsam zu bestimmen.

In dem dritten Grade tritt die Sinnlichkeit zurück, die kranke Person kann die Außendinge durch die gewöhnlichen Sinne nicht mehr wahrnehmen und versinkt in den erwähnten Zustand einer Betäubung, welche der magnetische Schlaf genannt wird. Sie liegt in einer Art von Erstarrung, worin sie zwar die Erinnerung an den wachenden Zustand hat, aber nach dem Erwachen aus diesem magnetischen Schlafe kann sie sich dessen nicht erinnern, was mit ihr während desselben vorgegangen ist. Eben ein solcher Zustand wird, wie bereits erwähnt wurde, Somnambulismus, und die in

diesem Zustande sich befindende Person Somnambüle genannt.

In diesem Zustande sieht und erkennt der Somnambüle alles, was man ihm an die Herzgrube hält, und wenn diese Wahrnehmung noch mehr geübt worden ist, äußert sie sich auch in einiger Entfernung, so daß der Somnambüle auch das nennen kann, was in der geschlossenen Hand oder in einem verschlossenen Gefäße sich befindet. Auch erwacht der Gehörsinn des Somnambülen wieder, der sich jedoch von dem gewöhnlichen Hören dadurch unterscheidet, daß es mehr nur ein ganz eigenes Wahrnehmen in der Herzgrube ist, von dem was der Magnetisirer oder eine andere mit diesem in Verbindung stehende Person spricht, und so äußert sich das erhöhete Gefühl der Somnambülen auf manichfaltige Weise.

Bei der zusammengesetzten magnetischen Behandlung nimmt der Magnetisirer andere gewisse Mittel oder sogenannte Substitute mit zu Hülfe, welche entweder die Wirkung des thierischen Magnetismus blos verstärken, oder welche auch selbst magnetisch wirken. Zu den ersteren gehören besonders die sogenannten Conductoren, das sind etwa acht Zoll lange eiserne Stäbe, die ungefähr einen Drittelzoll im Durchmesser haben, wovon der Magnetisirer das eine Ende ergreift, mit dem anderen Ende des Stabes berührt er aber die zu magnetisirende Person. Auch gehört die Anwendung der Spiegel und der Musik hierher. Auf diese magnetischen Substitute leitete die Erfahrung hin, daß durch die magnetische Behandlung auch in unorganischen Körpern gewisse Veränderungen

hervorgebracht werden können, die zwar an sich nicht in die Sinne fallen aber durch Zurückwirkung auf Personen, welche mit solchen Subſtituten in Verbindung gesetzt werden, offenbar werden.

Die besonderen Wirkungen des Magnetismus äußern sich jedoch nicht bei einem jeden Kranken gleichmäßig, sondern nach Maßgabe der verschiedenen Empfänglichkeit und der Beschaffenheit des Körpers und des Geistes der Kranken, nach gewissen Graden der magnetischen Einwirkung und nach gewissen Perioden. Die Anwendung des Magnetismus auf gewisse Krankheiten, als Heilmittel, beschränkt sich jedoch nur auf solche Krankheiten, welche dem Nervensysteme angehören und bei welchem kein bedeutender materieller Fehler des Organismus vorhanden ist. Hier bewirkt er alsdann bei einer geschickten Behandlung nicht allein eine Verstärkung der ganzen Lebensthätigkeit durch die Uebertragung des belebenden Nervenfluidums aus dem einen in den anderen Körper, sondern auch eine geregelte Vertheilung der Lebensthätigkeit durch Ableitung jenes feinen Stoffes von einzelnen Organen zu anderen.

Indessen würde man sich sehr irren, wenn man glauben wollte, daß der Magnetismus überall helfe, auch ist die bestimmte Anwendung desselben noch immer vielen Schwierigkeiten unterworfen. Zugleich erfordert sie auch große Vorsicht, zumal da der Magnetismus in das Verborgenste des organischen Lebens eingreift, und er bei seinen heilsamen Wirkungen auch durch Unkunde, Unvorsichtigkeit und unlautere Absichten sehr verderbliche Zerstörungen und Unheil veranlassen kann.

Die Kenntniß von dem Magnetismus ist jedoch nicht etwa eine neue Entdeckung, sondern sie ist in neueren Zeiten namentlich durch Mesmer nur mehr kultivirt worden, der jedoch die Theorie desselben keineswegs zuerst erfunden hat. Lange Zeit vor Mesmer kannte man schon die magnetischen Erscheinungen und wollte sie durch Ausflüsse der Gestirne erklären.

Die magnetische Kraft liegt in der Natur nnd gehört, als etwas, das auch besonders in der Natur des Menschen so wie außer ihr ist, zu dessen ursprünglicher Vollkommenheit. Sie konnte daher nicht lange verborgen bleiben; sie wurde von kraftvollen, mit den Eigenschaften der Natur und den Bestandtheilen der Luft bekannten Menschen der Vorzeit angewendet. Diese standen mit ihren Kräften und namentlich mit der großen Fülle ihrer magnetischen Kraft ausgerüstet vor denjenigen Personen, die sie magnetisiren wollten, ihr Geist forderte den Geist derselben auf, und sie selbst bereiteten sich zu dem Magnetisiren vor durch ein aus drei Materien zusammengesetztes Getränke, das einen starken Umlauf des Blutes und der Säfte verursachte, und wovon sie auch die zu magnetisirenden Personen trinken ließen. Die Alten bedienten sich desselben auch hin und wieder zu ihren bekannten Orakeln.

Unter anderen findet sich in den alten Schriftstellern eine merkwürdige Spur von Divinationsvermögen oder der Gabe, gewisse verborgene Dinge zu ahnen und anzugeben, wie sie auch durch den Magnetismus soll erhalten werden. Ptolemäus, der Freund Alexanders des Großen, war nämlich in Indien durch einen

vergifteten Pfeil an der linken Schulter lebensgefährlich verwundet worden, an seinem Lager saß sein Freund, der jedoch, von den Anstrengungen der Schlacht und von Sorgen erschöpft, von einer großen Müdigkeit befallen wurde, weshalb er sich auf sein Lager bringen ließ, wo er bald in einen tiefen Schlaf fiel. Bei seinem Erwachen erzählte Alexander, daß er im Schlafe die Gestalt eines Drachen mit einem gewissen Kraute in dem Rachen gesehen und von demselben die Weisung erhalten habe, daß dieses Kraut ein kräftiges Hülfsmittel gegen das Gift sey. Alexander beschrieb die Farbe und Gestalt dieses Krautes genau und versicherte, daß er es sogleich erkennen würde, wenn man es ihm zeigen könnte. Man suchte und fand es, und als es Alexander für das im Schlafe erblickte Kraut erkannte, so wurde es auf die Wunde des Ptolemäus gelegt, welche auch wirklich in kurzer Zeit heilte. So wie Alexander hier im Schlafe das Heilungsmittel für seinen verwundeten Freund fand, eben so bestimmen auch, nach den darüber Statt findenden Angaben, die Desorganisirten in ihrem magnetischen Schlafe die Heilungsmittel für ihre Krankheiten.

In späteren Zeiten richtete man seine Aufmerksamkeit mit neuer Sorgfalt auf den Magnetismus, um mit der Theorie und der richtigen Anwendung desselben vertrauter zu werden, weshalb auch sogar besondere Schulen dazu eingerichtet wurden. Der Urheber der ersten Schule dieser Art war Mesmer, der eben deshalb auch häufig für den Erfinder des Magnetismus und seiner Anwendung als Heilmittel gehalten wird, und welcher die Sache mehr nur physisch behandelte.

In der zweiten von Barbarie gestifteten Schule wurde sie psychologisch oder moralisch behandelt, und in der dritten Schule, deren Stifter der Marquis von Puysegür ist, wird das Physische mit dem Psychologischen und Moralischen vereiniget.

Der häufige Mißbrauch, welcher jedoch vielfältig von Unkundigen und von Betrügern zu mancherlei nichtswürdigen Absichten mit dem Magnetismus getrieben wurde, hat im Verfolge der Zeit hin und wieder den Glauben an denselben und das Vertrauen zu ihm sehr geschwächt, so daß man ihn aus Starkgeisterei oft als übertriebene Schwärmerei verdächtig zu machen sucht, obgleich ihn erfahrene und geschickte Aerzte bei vorkommenden Fällen nicht ohne guten Erfolg anwenden.

2.

Ueber den mineralischen Magnetismus oder die Kraft des Erz-Magnetes und deren Benützung zu mancherlei physikalischen Versuchen.

Die Entdeckung des Erzmagnetes fällt in die ältesten Zeiten, daher denn auch die Erzählungen der Alten hiervon sehr abenteuerlich sind. So wird erzählt, daß ein Viehhirt, Namens Magnes, auf dem Berge Ida in Kleinasien seine Schafe hütete und hier an einen Ort kam, wo die eisernen Stifte oder Nägel in seinen Sohlen, so wie der eiserne Stachel seines Stockes angezogen und festgehalten wurden. Er spürte der Ursache hiervon nach und fand bei dem Nachgraben einen Stein, an welchem er die sonderbare Eigenschaft entdeckte, daß er das Eisen anzog, und welcher alsdann nach seinem Entdecker Magnet genannt wurde.

Andere hingegen sind der Meinung, daß diese Benennung sich von der Stadt Magnesia in Lydien herschreibt, die an dem Metall- und Magnetreichen Berge Sipylus lag, wo der Magnet zuerst gefunden worden seyn soll.

Späterhin entdeckte man, daß der Magnet nicht allein das Eisen anziehe, sondern es auch zurückstoße, so wie auch daß seine Kraft auch durch andere Körper hindurch wirke, und daß sich diese Kraft dem gehärteten Eisen mittheilen lasse, um daraus künstliche Magnete zu verfertigten. Auch entdeckte man, daß der Magnet nicht blos das Eisen, sondern auch das reinste Kobaltmetall anziehe, und daß dieses wiederum der Magnet anziehe und selbst magnetisch werde, so wie der Magnet auch andere Metalle und Steine anzieht, die Eisentheile in sich enthalten, wie z. B. Bolus, Röthel, Wasserblei, Basalt u. d. gl.

Gewöhnlich lassen sich an dem Magnete zwei einander gerade entgegenstehende Punkte bemerken, an welchen die magnetische Kraft am stärksten wirkt. Diese beiden Punkte werden die Pole des Magnetes genannt. Die entdeckte Bemerkung der Neigung des Magnetes, sich mit den Polen nach der Gegend der Pole der Erde und der Himmelspole zu richten, und welche die Polarität des Magnetes genannt wird, gab zu der Entdeckung des Kompasses Veranlassung. Der nach Norden sich richtende Punkt an dem Magnete wird der Nordpol genannt, so wie der andere nach Süden sich richtende Punkt der Südpol des Magnetes heißt. Dabei findet die sonderbare Eigenschaft Statt, wenn der Nordpol eines Magnetes

dem Nordpole eines zweiten Magnetes entgegen gehalten wird, so stoßen sich beide einander zurück, da hingegen sie sich einander anziehen, wenn der Nordpol des einen dem Südpol des zweiten Magnetes nahe gebracht wird. Die sich einander anziehenden Pole des Magnetes werden die befreundeten oder freundschaftlichen, die einander sich abstoßenden Pole aber die feindlichen Pole des Magnetes genannt.

Wenn man nun die beiden Pole eines natürlichen Magnetes glatt abschleift und auf jeder Seite ein nach der Größe der Fläche derselben gemachtes dünnes eisernes Plättchen, das sich unten in einen kurzen dicken eisernen Fuß endiget, darüber legt, Tab. IV. Fig. I. a. b. und c., und so den ganzen Magnet mit Leder übernähet, so daß blos die beiden blanken eisernen Füße a. und b. unten herausstehen, so vereiniget sich die ganze Kraft des Magnetes in den beiden künstlichen Polen a. b., so daß man auf diese Art einen Magnet erhält, welcher durch die Benennung armirter oder bewaffneter Magnet von dem natürlichen so wie von den künstlichen Magneten unterschieden wird. Auf diese Art wird die Kraft des Magnetes außerordentlich verstärkt und die Kraft von dergleichen armirten Magneten wird dadurch zu einer vermehrten Wirkung derselben außerordentlich genährt, wenn man unten eine stählerne Stange, Tab. IV. Fig. 1. d., von den beiden Füßen der Pole anziehen läßt und in der Mitte dieser Stange nach und nach immer mehr Gewicht daran hängt, e. Diese Verstärkung der Wirkung reicht jedoch nur bis zu einer gewissen zu beobachtenden Grenze, welche durch zu vieles, über das Vermögen des

Magnetes gehendes Gewicht nicht darf überschritten werden. Wenn man hingegen es unterläßt, den Magnet auf die eben genannte Art im Anziehen zu üben, so schwächt und vermindert sich diese ungeübte Kraft immer mehr und mehr. Auch wird die Kraft des Magnetes dadurch vermindert, wenn man ihn erwärmt; macht man ihn aber im Feuer glühend, so verliert er seine Kraft gänzlich, so wie ihm auch der Blitzstrahl diese Kraft entzieht.

Auf die Größe des Magnetes selbst kommt es bei der Aeußerung seiner Kraft wenig an, denn man hat dergleichen armirte Magnete, welche zwanzig Pfund wiegen und ein Gewicht von einem Zentner tragen, und andere, welche sechzig, hundert bis zweihundert und mehrmal ihr eigenes Gewicht genommen, tragen.

Die sogenannten künstlichen Magnete, wie sie besonders auch zu den folgenden magnetischen Belustigungen erfordert werden, sind mit leichter Mühe zu verfertigen. Man nimmt gewöhnlich zu einem künstlichen Magnetstabe einen gut gehärteten vierkantigen blanken eisernen Stab, und bestreicht diesen mit einem armirten Magnete. Man führt nämlich den einen Pol des armirten Magnetes, z. B. den Nordpol desselben, wiederholt von der Mitte des Stabes aus nach dem einen Ende desselben und noch ein paar Zolle darüber hinaus. Eben so streicht man auch mit dem anderen Pole, mit dem Südpole des armirten Magnetes, von der Mitte des blank gefeilten Eisenstabes aus, nach dem anderen Ende desselben hin, und einige Zolle weit darüber hinaus, wobei man bei jedesmaliger Wiederholung des Streichens immer wieder von der Mitte

des Stabes aus wie vorher anfängt, ohne denselben rückwärts von dem äußeren Ende aus nach der Mitte zu streichen. Auf diese Art wird ein solcher blanker Eisenstab zum Magnete und das eine Ende desselben zum Nordpole, das andere Ende aber zum Südpole gemacht. Wenn das Eisen durch dieses Streichen hinlänglich gesättiget worden ist, so nimmt es keinen höheren Grad von magnetischer Kraft weiter an.

Auch bedient man sich zu vielen magnetischen Versuchen und Belustigungen, anstatt der genannten Magnetstäbe, nicht allein auch stählerner Nadeln und schmaler an beiden Enden spitz zulaufender kleiner Streifen von Eisenblech, wozu am besten das englische Stahlblech taugt, sondern auch vorzüglich solcher größerer und kleinerer Magnete in Form eines Hufeisens, Tab. IV. Fig. 2. Um das hierzu geformte blankpolirte Eisen magnetisch zu machen, wird jedoch hier mit dem Streichen anders verfahren, als bei dem geraden Eisenstabe. Hier wird der armirte Magnet mit seinen beiden Polen der Länge nach auf das hufeisenförmige Eisen in dessen Mitte aufgesetzt, welches so mehrere Male von dem einen Ende bis zu dem andern gestrichen wird, worauf alsdann der Magnet auch wieder von der Mitte des Hufeisens abgenommen wird. Bei diesem sogenannten Doppelstriche wird jedesmal dasjenige Ende des Hufeisens zum Nordpole, welchem während des Streichens der Südpol des armirten Magnets am nächsten war, so wie auf der anderen Seite dasjenige Ende des künstlichen Magnetes zum Südpole wird, an welchem während des Streichens der

Nordpol des armirten Magnets sich immer am nächsten befand.

Aber auch ohne Mittheilung der magnetischen Kraft durch einen natürlichen oder künstlichen Magnet läßt sich Eisen magnetisiren, und dergleichen Magnete werden ursprüngliche künstliche Magnete genannt. So wird eine eiserne Stange schon dadurch magnetisirt, daß man sie in vertikaler Richtung in der Hand hält, und mit der andern Hand mittels eines Hammers oder eines Schlüssels der Länge nach herab gelinde daran schlägt. Hier wird das untere Ende der Stange der Nordpol, das obere hingegen wird der Südpol; wenn man jedoch die Stange umkehrt, so verwechseln sich die beiden Pole. Der Engländer Knight, dem man besonders manche wichtige Entdeckung über den Magnet verdankt, machte dadurch dergleichen Magnete, daß er zweihundert und vierzig gut geschmiedete eiserne Stäbe erst einzeln, und alsdann vereinigt, auf einer harten Unterlage wohl sechzig Male von Norden nach Süden strich. Durch diese an einander gesetzten Stäbe verschaffte er sich ein magnetisches Magazin, womit er binnen wenigen Sekunden wiederum starke Magnete machen, und auch die Pole von starken Magneten sogar umkehren konnte. Durch Hämmern, Feilen, Bohren und überhaupt durch solche Bearbeitungen des Eisens, welche mit Reiben verbunden sind, läßt sich ebenfalls das Eisen magnetisiren, was auch sogar geschieht, wenn man einen eisernen Stab mehrmals vertikal gegen den Boden stößt.

Diese sämmtlichen magnetischen Erscheinungen nennt man mineralischen Magnetismus, zum

Unterschiede von dem animalischen Magnetismus.

Die Anziehungskraft des Magnets gegen das Eisen zeigt sich nicht allein dadurch, daß er dasselbe in einer gewissen Entfernung nach sich hinzieht, und sich auch selbst dem Eisen nähert, und es mit wirklicher Kraft festhält, wenn er mehr Beweglichkeit als dieses hat, sondern sie äußert sich auch besonders dadurch, daß sie auch durch Holz, Glas, Papier und andere Körper dringt, und ihre Wirkung auf das Eisen zeigt, was denn auch bei den folgenden magnetischen Belustigungen in Anwendung gebracht wird.

Erste Belustigung.

Das magnetische Stäbchen.

Dieses Stäbchen, dessen man sich zu mehreren magnetischen Belustigungen bedient, besteht aus einem 9 bis 10 Zoll langen und 5 Linien oder einen halben Zoll dicken runden Stabe von Buchsbaum- oder einem anderen Holze, den man jedoch der ganzen Länge nach inwendig durchbohren lassen muß, Tab. IV. Fig. 3., so daß dadurch eine durch den Stab gehende Aushöhlung entsteht, die ungefähr einen Viertelszoll im Durchmesser hält, und für ein eben so starkes rundes stark magnetisch gemachtes stählernes Stäbchen bestimmt ist, Tab. IV. Fig. 4., das an dem einen offenen Ende des durchbohrten hölzernen Stabes hineingesteckt wird und bis zu dem anderen offenen Ende dieses Stabes hinabreicht. Die beiden Enden dieses Stabes erhalten jedes ein schmales Beschläge oder eine Art von Kranz, Tab. IV. Fig. 3. a. b., von dünnem

Eisenbleche, welchen man mit einem dünnen Goldlack einen Anstrich geben kann. Man muß jedoch hierbei genau darauf achten, an welchem Ende des Stabes der Nordpol des darin liegenden Magnetstahles sich befinde. Um diese Stelle sogleich zu erkennen, unterscheidet man dasjenige Beschläge des Stabes, Tab. IV. Fig. 3. a., an welches der Nordpol des Magnetstahles angrenzt, durch ein eingesetztes stählernes Knöpfchen oder ein anderes Kennzeichen von dem anderen Beschläge, welches den Südpol des Magnetstahles bedeckt.

Zu den verschiedenen Belustigungen, zu welchen dieses magnetische Stäbchen gebraucht wird, gehört folgende:

Die folgsamen Schwäne.

Man läßt sich hierzu von dünnem Messingblech einige inwendig hohle Schwäne verfertigen, die man alsdan weiß lackirt und durch ein Paar schwarze Punkte mit Augen versieht. Um den Schnabel dieser Schwäne zu bilden, ist in einem jeden derselben ein Stückchen gut magnetisch gemachtes Eisen eingefügt, wovon der Nordpol als die Spitze des Schnabels hervorragt, das andere Ende aber mit dem Südpole in das Innere des Kopfes hinein gekehrt ist.

Diese Schwäne werden auf das in eine Schale geschüttete Wasser gesetzt, auf dessen Oberfläche sie mit dem unteren flachen Theile des Körpers wie eine darauf gesetzte Nußschale herumschwimmen, wenn das Wasser in eine mäßige Bewegung gebracht wird.

Wenn nun das genannte magnetische Stäbchen mit dem Südpole den Schwänen in einer mäßigen Entfernung genähert wird, so kommen sie munter nach

dem Stäbchen hingeschwommen, womit man sie im Kreise herumführen und ihnen mancherlei beliebige Wendungen machen lassen kann. Sobald man aber den Stab in der Hand umkehrt, und ihnen den Nordpol desselben entgegen streckt, so fliehen sie eilig davon zurück. Zu größerer Kurzweil kann man ein wenig Semmel an den Südpol des magnetischen Stäbchens, an den Nordpol aber ein Stückchen Feuerschwamm oder Papier befestigen, um die Schwäne gleichsam durch das ihnen entgegen gehaltene Stückchen Semmel herbei zu locken und sie alsdann durch den ihnen entgegen gestreckten Feuerschwamm wieder zurück zu scheuchen.

Anstatt der Schwäne kann man auch ein flaches Schiffchen von dünnem Messingblech wählen, in dessen Vordertheil ein kleiner Magnetstahl mit hervorragendem Nordpole eingesetzt ist, so daß vermittels des Magnetstäbchens mancherlei Schwenkungen des Schiffes zu machen sind, und man es zum Vorwärtssegeln und zum Rückwärtssegeln bringen kann.

Eben so kann man sich auch ähnliche Fische verfertigen lassen, in deren Maul ein kleiner Magnetstahl mit hervorragendem Südpole eingefügt ist. Anstatt des magnetischen Stabes bedient man sich hier eines hölzernen oder elfenbeinernen, eine Angelruthe vorstellenden Stäbchens mit einer daran befestigten seidenen Schnur, an deren herabhängendes Ende ein gut magnetisch gemachter starker stählerner Angelhaken geknüpft wird, wenn man diesen Angelhaken zu den in dem Wasserbecken schwimmenden Fischen hinabsenkt, so nähern sich diese demselben und hängen sich daran fest, so daß man sie einzeln damit herausangeln kann.

Auf dieselbe Art kann man sich auch ein kleines Netz verfertigen lassen, das an einen magnetisch gemachten stahlernen Stäbchen befestiget wird, womit man die Fische ebenfalls herbeilocken und auffischen kann.

Zweite Belustigung.

Die Magnetnadel.

Diese Nadel, wie sie besonders auch zu verschiedenen der folgenden magnetischen Belustigungen benutzt wird, besteht aus einem einfachen schmalen Stückchen Eisenblech oder einer dergleichen Nadel, wovon man jenes, so wie diese durch das oben beschriebene Streichen auf einem Magnetstahle gut magnetisch gemacht hat, Tab. IV. Fig. 5. und Fig. 6. Diese Nadeln sind um ihre Axe, wo auch, wegen des nöthigen Gleichgewichtes derselben, ihr Schwerpunkt liegen muß, beweglich.

Um den Nordpol einer solchen Magnetnadel desto besser von dem Südpole derselben unterscheiden zu können, giebt man ihr an dieser Stelle eine kleine Abzeichnung durch die Spitze eines Pfeiles oder eine gewöhnliche Spitze, indem man das andere Ende der Nadel, wo ihr Südpol ist, abgerundet macht. In der Mitte ist die Nadel durchgebohrt, und über das dadurch entstandene Loch ist ein messingenes Hütchen auf der Nadel festgemacht, Tab. IV. Fig. 6. a., in welches durch das darunter befindliche Loch der Nadel die feine Spitze eines stählernen Stiftes b. gesteckt wird, der auf einer kleinen Unterlage, Tab. IV. Fig. 6. c., unter der Nadel senkrecht befestiget ist, so daß sich die Magnetnadel mit ihrem Hütchen auf dieser Spitze im

Gleichgewichte schwebend frei und leicht bewegen und herumdrehen kann.

Um jedoch die Magnetnadel ungestört und unverrückt auf dieser Spitze schwebend zu erhalten, wird ein Paar Linien hoch davon entfernt eine kleine rund geschnittene Glasscheibe darüber befestiget, Tab. IV. Fig. 6. d., so daß die Magnetnadel sich darunter, ohne von dem Stifte herabfallen zu können, frei bewegen kann.

So wie jeder andere frei sich bewegende Magnet mit dem einen Pole jederzeit nach Norden hingerichtet bleibt, während der andere entgegengesetzte Pol nach Süden hinsteht, so lange nicht die überlegene Kraft eines zweiten ihm genäherten Magnetes ihn zwingt, eine andere Richtung zu nehmen, eben so ist es auch mit dieser Magnetnadel der Fall. Diejenige Richtung nun, nach welcher die Magnetnadel in einer ruhigen Lage mit ihrem Nordpole nach Norden und mit dem Südpole nach Süden zeigt, heißt überhaupt der magnetische Meridian oder die magnetische Mittagslinie, weil eine Linie, die in gerader Richtung von Süden nach Norden hinstreicht, Mittagslinie oder Meridian genannt wird.

Zu den verschiedenen Belustigungen, die mit einer solchen Magnetnadel ausgeführt werden, gehört auch die hier folgende Belustigung.

Die Zahlenscheibe.

Man läßt sich von dem Tischler oder Drechsler eine zirkelrunde mit einem kleinen emporstehenden Rande versehene glatte Scheibe von Buchsbaum- oder Ebenholz

oder von einer anderen beliebigen Holzart verfertigen, Tab. IV. Fig. 7. a. a., die sechs Zoll im Durchschnitte hat und verhältnißmäßig stark ist. Auf diese Scheibe paßt eine ähnliche nach derselben geschnittene zweite Scheibe von einer feinen festen und glatten und mit weißem Papiere überklebten Pappe, welche von dem emporstehenden äußeren Rande der hölzernen Scheibe festgehalten und daran auf eine solche Art befestiget ist, daß zwischen der Pappscheibe und der hölzernen Scheibe ungefähr ein etwa einen Viertels-Zoll hoher gleichmäßiger Raum für einen unter die Pappscheibe zu legenden Magnetstab und dessen freie Bewegung bleibt.

Diese beiden Scheiben sind in ihren übereinander liegenden Mittelpunkten durchgebohrt, um durch das dadurch entstandene Loch einen runden Zapfen stecken zu können. Die untere hölzerne Scheibe ist mit ihrer unteren Fläche in der Mitte auf einer drei Zoll langen hohlen hölzernen Röhre befestigt, Tab. IV. Fig. 7. b. Diese Röhre bildet den oberen Theil des Fußgestelles der Scheibe, in welchem eine aufrecht stehende dünne hölzerne Walze, Tab. IV. Fig. 8., paßt, die durch die Röhre b. und durch die beiden Scheiben hindurch gehet, und auf deren unten darangedrechselten sie verzierenden Kranze, Tab. IV. Fig. 7. und Fig. 8. c., der untere Röhre b. ruhet, so daß sie auf demselben kann herumgedreht werden. Jedoch muß diese emporstehende Walze mit dem unteren Fußgestelle, Tab. IV. Fig. 7. und Fig. 8. d., aus dem Ganzen und aus Einem Stücke Holz gedrechselt werden.

Diese dünne Walze des Fußgestelles geht durch die Röhre desselben und durch die beiden Scheiben

hindurch, und zugleich ist an derselben in der Mitte des Raumes zwischen den beiden Scheiben, unmittelbar unter der Scheibe von Pappe, ein guter Magnetstab, Tab. IV. Fig. 8. und Fig. 9., vermittelst des in der Mitte desselben befindlichen Loches, Tab. IV. Fig. 9., durch welches die Walze hindurch gesteckt wird, festgemacht, so daß sich dieser Magnetstab zugleich mit herumdrehet, wenn das untere Fußgestelle gedreht wird. An der Seite, nach welcher der Südpol des Magnetstabes hinzeigt, ist unten an dem Fußgestelle ein Stiftchen als Merkzeichen eingeschlagen, um bei dem Herumdrehen des Fußgestelles die jedesmalige veränderte Richtung des Magnetstahles zu wissen. Auf dem, aus der oberen Fläche der Scheibe ungefähr einen Zoll hoch emporstehenden, oben abgerundeten Ende der Walze ist die stählerne Spitze senkrecht eingeschlagen, auf welche eine leicht empfindliche Magnetnadel mit ihrem Hütchen gesetzt wird, Tab. IV. Fig. 7. f., so daß diese, auf der Spitze im Gleichgewicht schwebend, sich leicht bewegen kann. Die oberhalb mit weißem Papier überzogene Scheibe von Pappe ist wie das Zifferblatt einer Uhr eingetheilt und mit den zwölf Zahlen von 1 bis 12 bezeichnet.

Außerdem muß man sich von beliebigem, aber nicht zu dünnem Stoffe einen kleinen Beutel von der Gestalt eines gewöhnlichen Arbeitsbeutels der Frauenzimmer verfertigen, und mit schwarzem Taffet füttern lassen. Von demselben Taffet läßt man inwendig der Quere hindurch sechs besondere an einander anliegende Abtheilungen einnähen, deren Säume oben an den inneren Rand des Beutels angrenzen und nicht von der

Seitenwand des Beutels zu unterscheiden sind, wenn dieser an der oben durchgezogenen Doppelschnur aufgezogen wird, und die sämmtlichen eingenähten fünf Scheidewände, welche die sechs Abtheilungen bilden, mit den Fingern der rechten Hand gefaßt und an die Seite des Beutels angedrückt werden, indem die andere Seite des Beutels mit der linken Hand an der Schnur zurückgeschoben und dieser geöffnet wird, so daß sich nur die erste Abtheilung öffnet. In diese erste Abtheilung legt man zwölf gleichmäßig geschnittene Blättchen von schwachen weißen Kartenblättern, auf welche die Zahlen von 1 bis 12 geschrieben sind, die man herausschüttet, um sie den Zuschauern in ihrer auf dem Tische ausgebreiteten Reihenfolge zu zeigen, worauf sie wieder in die erste Abtheilung des Beutels gelegt werden. In eine jede der übrigen fünf Abtheilungen des Beutels werden vorher insgeheim ebenfalls zwölf dergleichen Blättchen gelegt, aber in jeder einzelnen Abtheilung enthalten jedesmal die sämmtlichen 12 Blättchen nur eine und dieselbe Zahl. So sind z. B. die sämmtlichen 12 Blättchen in der zweiten Abtheilung durchgängig mit 3, in der dritten mit 5, in der vierten mit 7, in der fünften mit 9 und in der sechsten Abtheilung mit 12 beschrieben.

Nunmehr öffnet man den Beutel wieder, indem man die eine oder die andere Scheidewand desselben mit der linken Hand mit herüberzieht und diese oder jene Abtheilung öffnet und einer Person eines von den darin liegenden zwölf Zahlenblättchen herausnehmen, und dasselbe auf die nämliche auf der Zahlenscheibe befindliche Zahl legen läßt, welche auf dem gezogenen

Kartenblättchen steht. Da man die in den sechs Abtheilungen des Beutels befindlichen Zahlen kennt und schon vorher die Zahl bestimmt hat, die man will ziehen lassen, so kann man auch sehr leicht vorher das Fußgestelle der Scheibe so drehen, daß der Südpol des unter der Zahlenscheibe befindlichen Magnetstabes auf die richtige Zahl der Zahlenscheibe hingerichtet seyn muß. Hierauf setzt man die Magnetnadel, Tab. IV. Fig. 7. d., mit ihrem Hütchen auf ihre Spitze und giebt ihr, wie bei einer gewöhnlichen Drehscheibe, einen kleinen Schneller mit dem Zeigefinger, so daß sie sich einige Male im Kreise um sich selbst herumdrehen muß. Wenn alsdann die Nadel zur Ruhe kommt, so wird sie mit ihrer Spitze, als ihrem Nordpole, richtig auf die Stundenzahl hinzeigen, auf welche die vorhin aus dem Beutel gezogene Zahl gelegt wurde.

Zur Abwechslung kann man auch von zwei Personen, und zwar von einer jeden besonders, eine Zahl aus zwei verschiedenen Abtheilungen des Beutels ziehen und sie auf die damit übereinstimmenden Zahlen der Zahlenscheibe legen lassen. Man bestimmt dabei, daß die Nadel die Summe der zusammen addirten beiden Zahlen richtig anzeigen werde. Wenn aber die Summe der gewählten beiden Zahlen mehr als Zwölf betragen sollte, so werde die Nadel diejenige Zahl angeben, um wie viel mal die Summe der zusammen addirten beiden Zahlen größer sey, als Zwölf. Je nachdem man nämlich insgeheim die beiden zu ziehenden Zahlen bestimmt hat, läßt sich sehr leicht der Magnetstab unter der Zahlenscheibe hiernach drehen. Wenn man z. B. die beiden Zahlen 3 und 8 will ziehen lassen,

so dreht man diesen Magnetstab unter der Zahlenscheibe so, daß der Südpol desselben nach der Zahl 11 auf der Scheibe hingerichtet ist. Will man aber vielleicht die Zahlen 7 und 9 ziehen lassen, welche zusammengezählt 16, und daher 4 mehr als 12 betragen, so richtet man den Südpol des Magnetstabes auf die Zahl 4 auf der Zahlenscheibe.

Dritte Belustigung.

Das magnetische Seherohr.

Dieses kleine Seherohr hat die Gestalt eines gewöhnlichen Taschen-Perspektives, Tab. IV. Fig. 10., und läßt sich sehr leicht selbst einrichten.

Es bestehet aus einer gewöhnlichen gläsernen Röhre von hellem und reinem Glase, die zwei und einen halben Zoll hoch ist, anderthalben Zoll im Durchmesser hält, und mit feinem mit Saftfarbe gelb gefärbtem und mit einem dünnen Lackfirniß überzogenen Papiere beklebt ist, so daß von außen das Licht durch die Röhre hindurch schimmern und man das Innere der Röhre erkennen kann. Unten und oben ist um den Rand dieser Röhre so wie bei einem gewöhnlichen Taschen-Perspektive ein Reifen oder ein Kranz von Horn oder von Elfenbein festgeleimt, Tab. IV. Fig. 10. a. und b., wo sich jedoch, so wie bei einem gewöhnlichen Perspektive, der untere Theil des an dem unteren Ende der Glasröhre befindlichen Kranzes, Tab. IV. Fig. 10. c., abschrauben läßt, um das untere Glas hinein zu legen, welches jedoch hier nur ein rundes Stückchen Spiegel ist.

In diese gläserne Röhre paßt eine zweite von Pappe verfertigte dünnere Röhre genau hinein, Tab.

IV. Fig. 10. d., die wie bei einem gewöhnlichen Perspektive heraus- und hineingeschoben werden kann, und oben ebenfalls einen Kranz von Horn oder Elfenbein hat, Tab. IV. Fig. 10. e., wovon der obere Theil abzuschrauben ist, um ein kleines Augenglas hinein zu legen, das alsdann von dem aufgeschraubten oberen Theile dieses Kranzes in dem unteren Theile desselben festgehalten wird, so daß man durch das oben befindliche Loch des Kranzes in das Innere des Seherohres hinein blicken kann. Das Innere dieser zweiten Röhre ist schwarz gefärbt, jedoch darf sie nur etwa anderthalb Zoll tief in die erste Glasröhre hinabreichen, damit eine darin angebrachte Magnetnadel Raum behalte.

Diese besteht aus einer leicht empfindlichen Magnetnadel, wie sie in einem Kompasse gebraucht wird, Tab. IV. Fig. 6., auf welche eine zirkelrunde kleine Scheibe von weißem Schreib-Papier festgeleimt wird. Auf diese ist in dem Mittelpunkte das messingene Hütchen der Magnetnadel, Tab. IV. Fig. 6. a., festgeleimt, in welches die durch die Papierscheibe gestoßene Spitze des unter der Nadel befindlichen stählernen Stiftes gesteckt wird, so daß sich die Magnetnadel mit ihrer Papierscheibe darauf leicht bewegen kann. Dieser stählerne Stift ist auf einer, genau in die gläserne Röhre des Seherohres passenden, runden Scheibe von Pappe oder dünnem Bretchen senkrecht befestiget, wie Tab. IV. Fig. 6. c., und über das messingene Hütchen der Magnetnadel ist in einem kleinen Abstande davon eine ähnliche runde Scheibe von Glas gedeckt, wie Tab. IV. Fig. 6. d.

Die auf die Magnetnadel festgeleimte Papierscheibe ist mit dem Zirkel in acht gleiche Punkte richtig

abgetheilt und durch die Linien 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. Tab. IV. Fig. 11. bezeichnet. Nach diesen Linien sind zwischen einem Doppelkreise, der auf die Papierscheibe gezeichnet wurde, acht einander völlig gleiche kleine Felder abgetheilt, in welche die acht Buchstaben A. B. C. D. E. F. G. H. vertheilt sind, Tab. IV. Fig. 11. Ferner ist eine zirkelrunde schwarz angestrichene Papierscheibe über das Glas geklebt, das sich über der Magnetnadel befindet, und in diese schwarze Papierscheibe ist ein Loch geschnitten, das genau nach einem der acht Felder geschnitten ist, die sich auf der Magnetnadelscheibe befinden, so daß ein solches darunter liegendes Feld mit seinen Buchstaben durch dieses Loch zu sehen ist, Tab. IV. Fig. 12. A., weshalb auch die schwarze Papierscheibe so über das Blatt geklebt ist, daß das Loch derselben gerade über die Spitze oder den Nordpol der Magnetnadel zu liegen kommt.

Durch einen verhältnißmäßig breiten Ring von Pappe werden die darauf festgeleimte Glasscheibe d. Tab. IV. Fig. 6., und die untere hölzerne Scheibe f., Lig. 6., in dem gehörigen Abstande erhalten, zwischen welchen die Magnetnadel sich befindet, und so wird denn diese mit dem Pappringe in die gläserne Röhre des Seherohres unten unmittelbar über dem dort eingesetzten Spiegelglase eingeleimt.

Eine völlig gleiche schwarz angestrichene Scheibe von Kartenpappe wie die über die Glasscheibe der Magnetnadel geleimte, Tab. IV. Fig. 12., mit einem darein geschnittenen gleichen Loche A. ist auch über die untere Oeffnung f. der Röhre d., Tab. IV. Fig. 10., des Seherohres geleimt, so daß man von oben hineinsehend

nur dann erst den durch das Loch der Scheibe über der Magnetnadel sichtbaren Buchstaben sehen kann, wenn die Röhre d. des Seherohres so gedrehet wird, daß das Loch der unten aufgeklebten Scheibe gerade über das Loch jener Scheibe zu stehen kommt, und man auf diese Art die Zuschauer kann in das Seherohr sehen lassen, ohne daß sie etwas anderes als ein schwarzes Dunkel erblicken können. Wird aber die Röhre des Seherohres so gedreht, daß das Loch der unten an derselben befestigten Pappscheibe gerade über das Loch der über der Magnetnadel befestigten schwarzen Papierscheibe zu stehen kommt, so wird auch der eine oder der andere von jenen acht Buchstaben zu sehen seyn, der darunter rückt, je nachdem das Seherohr und die darin verborgene Magnetnadel mit einem anderen Magnete in einige Verbindung gebracht wird. Wenn nämlich das kleine magnetische Seherohr in einer mäßigen Entfernung über einen Magnetstab oder über ein Kästchen, worin ein solcher Magnet verborgen ist, gehalten wird, so nimmt auch die in dem Seherohre befindliche Magnetnadel mit der darauf befestigten Buchstabenscheibe sogleich ihre Richtung nach der jedesmaligen Lage des Magnetstabes, so daß der Nordpol der Magnetnadel in dem Seherohre über den Südpol des darunter gelegten Magnetstabes steht.

Auf diese Art ist dieses Seherohr zu vielen magnetischen Belustigungen anzuwenden, die so wie alle diejenigen Stücke, welche durch die geheimen Kräfte der Natur ausgeführt werden, ein erhöhetes Interesse haben. Eine dergleichen Belustigung ist folgende:

Durch ein verschlossenes Kästchen einen darin verborgenen Namen zu erkennen.

Zu dieser Belustigung verfertiget man sich sechzehn einander völlig gleiche vierseitige Täfelchen von Buchsbaum- oder Ebenholze oder einer anderen beliebigen Holzart, wovon jedes Täfelchen etwa zwei Zoll in's Gevierte hält. In jedes dieser Täfelchen wird aber eine Fuge nach einer jedesmal besonderen, aber zu beschreibenden Richtung eingeschnitten, die so breit und tief ist, daß ein gutes Magnetstäbchen darein gelegt werden kann, worauf alsdann die obere Fläche des Täfelchens und so auch die Fuge mit dem darin liegenden Magnetstäbchen durch ein weißes Papier überklebt wird, auf welches ein Name geschrieben wird. Die jedesmalige Lage und Richtung der Magnetstäbchen in diesen sechzehn Täfelchen ist genau nach den, Tab. IV. Fig. 11., angegebenen, in dem Mittelpunkte des Zirkels sich durchkreuzenden Linien angeordnet, wobei die sechzehn Täfelchen in zwei besondere Abtheilungen von einander abgesondert werden, indem die ersten acht Täfelchen für männliche Namen, die anderen acht Täfelchen aber für weibliche Namen bestimmt sind.

Diese Namen sind in beiden Abtheilungen nach alphabetischer Ordnung bestimmt, und so kann man zu den acht männlichen Namen der ersten Abtheilung diese folgenden wählen: Alexis, Benno, Cosmus, Dagobert, Ewald, Feodor, Guido und Hugo. Zu den acht Frauenzimmer-Namen der zweiten Abtheilung kann man diese wählen: Agnes, Bertha, Clara, Dora, Elisa, Flora, Gallono, Hulda.

In dem ersten Täfelchen der ersten Abtheilung, auf welchem der Name Alexis geschrieben steht, liegt das Magnetstäbchen in senkrechter Richtung, jedoch so, daß der Nordpol desselben nach unten, der Südpol aber nach oben gekehrt ist, Tab. IV. Fig. 13. No. 1. No. 5. In dem zweiten für den Namen Benno bestimmten Täfelchen liegt das Magnetstäbchen nach der Diagonal-Linie von der oberen Ecke des Täfelchens rechts zu der unteren Ecke desselben zur Linken, Tab. IV. Fig. 13. No. 2., und zwar liegt der Nordpol des Stäbchens unten links und der Nordpol an der oberen Ecke zur Rechten. In dem dritten mit Cosmus zu bezeichnenden Täfelchen liegt das Magnetstäbchen in der die Mitte durchschneidenden wagerechten Linie, Tab. IV. Fig. 13. No. 3., so daß der Nordpol links, der Südpol aber rechts liegt. In dem vierten Täfelchen, auf welchem der Name Dagobert kommt, liegt das Magnetstäbchen in der Diagonal-Linie No. 4., so daß in dem Punkte N. oben der Nordpol, an der unteren Ecke S. aber der Südpol liegt. In dem fünften für den Namen Ewald bestimmten Täfelchen liegt das Stäbchen in senkrechter Richtung, wie in dem ersten Täfelchen, nur daß hier in diesem fünften Täfelchen der Nordpol des Magnetes oben bei N. Tab. IV. Fig. 13. No. 5., der Südpol aber unten bei S. liegt. Auf diese Art liegt auch der Magnetstab in dem für den Namen Feodor bestimmten sechsten Täfelchen eben in der Richtung, wie in dem mit Benno bezeichneten zweiten Täfelchen, nur in umgekehrter Lage der Pole, so daß in diesem sechsten Namenstäfelchen der Nordpol des

Magnetstabes in der oberen Ecke rechts Tab. IV. Fig. 13. No. 6. N., der Südpol aber in der unteren Ecke zur Linken bei S. liegt. Eben so verhält es sich auch mit dem siebenten und achten Namenstäfelchen, die in Ansehung der Lage des Magnetstabes mit dem dritten und vierten Täfelchen übereinstimmen, doch so, daß in dem siebenten, dem Namen Guido zugeeigneten Namen der Nordpol des Magnetstabes rechts und der Südpol links liegt, Tab. IV. Fig. 13. No. 7., so wie in dem achten Täfelchen, das mit dem Namen Hugo beschrieben wird, der Nordpol des Magnetes unten in der Ecke des Täfelchens zur Rechten bei N. No. 8. Fig. 13., der Südpol aber oben links in der Ecke des Täfelchens in S. liegt.

Ganz auf dieselbe Art ist auch in den übrigen für Frauenzimmer-Namen bestimmten acht Täfelchen die Lage des Magnetstabes angeordnet, so daß in dem mit Agnes bezeichneten ersten Täfelchen der Stab wie in dem mit Alexis bezeichneten Täfelchen, in dem zweiten dem Namen Bertha zugeeigneten Täfelchen wie in dem mit Benno bezeichneten Täfelchen liegt u. s. w.

Zu diesem Namentäfelchen gehört ein darnach verfertigtes hölzernes Kästchen, das gerade so groß und so gestaltet ist, daß ein solches Täfelchen hineinpaßt. Unten auf dem Boden dieses Kästchens, in der Nähe der hinteren Seite desselben unter den Charniren des Klappdeckels, womit das Kästchen kann verschlossen werden, ist ein ganz kurzer aber starker messingener Stift eingeschlagen, dessen emporragendes oberes Ende in ein Loch einpaßt, das in dem Boden eines jeden der

sechzehn Namentäfelchen eingebohrt ist, so daß ein in das Kästchen zu legendes Namenstäfelchen auch richtig hineingelegt und durch den Stift in der rechten Lage erhalten werde.

Nunmehr überreicht man einer Dame aus der Gesellschaft die acht Täfelchen mit den acht Mannspersonen Namen, mit der Bitte, sich einen Namen davon zu wählen, das Täfelchen desselben auf den Stift in das Kästchen zu legen, dieses zuzumachen, und die übrigen sieben Namentäfelchen umgekehrt auf den Tisch zu legen.

Hierauf läßt man sich das verschlossene Kästchen überreichen, stellt es vor sich auf den Tisch; in einer mäßigen Entfernung davon hält man das magnetische Seherohr darüber. Wenn man nun oben durch das kleine Augenglas desselben hineinsieht, und die Röhre des Seherohres d., Tab. IV. Fig. 10, so gedreht hat, daß das untere Loch derselben gerade über das Loch der über der Magnetnadel befindlichen Scheibe zu stehen kommt, so wird sich auch jederzeit der Anfangsbuchstabe des gewählten und in dem Kästchen verborgenen Namens zeigen, den man der Gesellschaft alsdann nennt. Die jedesmalige besondere Lage des kleinen Magnetstabes in dem Namentäfelchen, das in dem Kästchen eingeschlossen liegt, giebt auch der empfindlichen Magnetnadel in dem Seherohre, mit der darauf geklebten Buchstabenscheibe jedesmal die nöthige Richtung, so daß der Anfangsbuchstabe des gewählten Namens sichtbar werden muß, vermittels dessen sich der verborgene Name sehr leicht angeben läßt, da in jeder Abtheilung von acht Namenstafeln jeder der

acht Buchstaben von A bis H, nur einmal als Anfangsbuchstabe der Namen vorhanden ist.

Hierauf ersucht man Einen von den anwesenden Herren, sich von den ihm übergebenen acht Täfelchen der zweiten Abtheilung mit den acht Frauenzimmernamen einen Lieblingsnamen zu wählen, und ihn ebenfalls in dem Kästchen zu verschließen, wo man denn, durch das darüber gehaltene Seherohr, auch diesen weiblichen Namen sehr leicht erkennen kann.

Vierte Belustigung.

Die Blumenwahl.

Das obengenannte magnetische Seherohr läßt sich zu vielen andern magnetischen Unterhaltungen, und so auch zu dieser Belustigung anwenden. Man bedient sich hierzu ebenfalls acht solcher Täfelchen mit den eingefugten kleinen Magnetstäbchen, wie bei der vorigen Belustigung die acht Namentäfelchen der einen Abtheilung waren. Die Magnetstäbchen liegen auch in diesen Täfelchen in derselben Richtung mit ihren beiden Polen, so wie dort, Tab. IV. Fig. 13., aber anstatt der vorigen acht Namen, sind hier acht verschiedene Blumen auf die obere weiße Papierdecke dieser Täfelchen gemalt, nämlich:

1. eine Rose; 2. eine Nelke; 3. eine Tulpe; 4. eine Hyacinthe;
5. eine Sonnenblume; 6. ein Aurikel; 7. ein Vergißmeinnicht;
8. ein Maiblümchenstengel.

Hierbei hat man nur die Reihenfolge dieser acht Blumen, nach der Reihenfolge der acht Buchstaben auf der in dem Seherohre befindlichen Papierscheibe der Magnetnadel genau zu merken. Hiernach bezeichnet der Buchstabe A auf dieser Papierscheibe die erste Blume: die Rose; der zweite Buchstabe B bezeichnet die zweite Blume: die Nelke, der dritte Buchstabe C bezeichnet auch die dritte Blume: die Tulpe, und so weiter, so daß der achte Buchstabe H die achte Blume: das Maiblümchen andeutet.

Man läßt einer Person aus der Gesellschaft eine solche Blumentafel wählen, sie wie bei der vorigen Belustigung in das Kästchen verschließen, und durch das darüber gehaltene magnetische Seherohr läßt sich alsdann die gewählte Lieblingsblume, eben so wie vorher der Name sehr leicht zu errathen.

Auf dieselbe Art kann man auch anstatt der Blumen Farbentafeln wählen, als: Weiß, schwarz, schwefelgelb, orangengelb, roth, himmelblau, violet und grün.

Fünfte Belustigung.

Das Zahlenkästchen.

Zu dieser Belustigung werden fünf ähnliche Magnettäfelchen erfordert, wie die Namentäfelchen der dritten Belustigung waren, und worin die fünf Magnetstäbchen so gelegt sind, wie sie auf Tab. IV. Fig. 13, in Nro. 1, 2, 3, 4, 5, angegeben wurden. Anstatt der dort dazu gewählten Namen sind hier der Reihe nach die fünf Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 auf diese fünf

Magnettäfelchen gezeichnet worden. Zu diesen fünf Zahlentäfelchen gehört ein nach der Höhe derselben verfertigtes hölzernes Kästchen, das oben, durch einen Schieber von schwachem Holze, kann zugemacht und aufgeschoben werden, und das gerade so lang ist, daß die fünf Zahlentäfelchen in einer Reihe neben einander gelegt, darin Platz haben. Oben auf dem Schiebdeckel des Kästchens sind durch vier feine eingeschnittene senkrechte Linien die Stellen angegeben, wo die fünf Täfelchen in dem Kästchen an einander anliegen, um alsdann hiernach das magnetische Seherohr über das Kästchen halten, und die darin verborgenen Zahlentäfelchen von einander unterscheiden zu können.

Man übergiebt die fünf Zahlentäfelchen nebst dem Kästchen Einem der Zuschauer mit der Aufforderung, die darauf befindlichen Zahlen nach einer selbstbeliebigen Reihenfolge in das Kästchen zu legen und es alsdann zuzumachen. Jedoch ermahnt man ihn dabei diese fünf Zahlentäfelchen geradestehend und in einer aufrechts gehenden Richtung so in das Kästchen zu legen, daß der Schiebedeckel zur rechten Hand herausgeschoben werden kann, um das Seherohr richtig anwenden zu können.

Hierauf läßt man sich das Kästchen mit den darin verborgenen fünf Täfelchen einhändigen, das man vor sich hin auf den Tisch stellt. Wenn man nunmehr das magnetische Seherohr der Reihe nach über die durch die eingeschnittenen Linien zur Bezeichnung der Stellen, wo die Täfelchen an einander angrenzen, hält und hineinblickt, so wird sich die in dem Seherohre

verborgene Buchstabenscheibe der Magnetnadel, nach den Magnetstäbchen der Zahlentafeln so drehen, daß sich die gewählte Reihenfolge der Zahlen nach den durch die Oeffnung der unten an der Röhre befestigten Scheibe sich zeigenden Buchstaben sehr leicht nennen läßt. Es ist hierbei blos darauf Rücksicht zu nehmen, daß hier der Buchstabe A der Scheibe die Zahl 1, B die Zahl 2, C 3, D 4, E 5 andeute, die übrigen drei Buchstaben aber F, G und H, hier nicht beachtet werden.

Wenn z. B. die fünf Zahlen also an einander gelegt worden wären: 4, 1, 3, 5, 2, so werden der Reihe nach die Buchstaben D, A, C, E, B, zum Vorschein kommen und die gewählte Reihenfolge der Zahlen angeben.

Sechste Belustigung.

Das Charadenkästchen.

Man läßt sich ein vierseitiges Kästchen von Buchsbaum oder einem andern beliebigen von gelb oder schwarz gebeiztem Holze verfertigen, das 5 Zoll ins Gevierte hält und zwei Zoll hoch ist, Tab. IV. Fig. 14. Einen Zoll tief von dem oberen Rande des Kästchens ist ein Boden von ganz schwachem Holze ebenmäßig eingefügt, a., und unter demselben paßt ein Schubkästchen b., welches den ganzen Raum unter diesem Boden einnimmt, in die Oeffnung hinein, welches herausgezogen werden kann. Ueber dem Boden a. aber hat das Kästchen einen Schieber zum Deckel, der an der Rückseite c. herausgezogen werden kann, um das Kästchen zu öffnen.

Das erwähnte Schubkästchen b. besteht aus einem Bretchen von demselben Holze, aus welchem das Kästchen verfertigt wurde. Dieses Bretchen ist genau und richtig nach einer Zirkellinie durch die den Mittelpunkt des Zirkels durchschneidenden 12 Linien, Tab.IV. Fig. 15., abgetheilt und nach den zwölf Punkten dieser Linien ist aus dem Zirkel ein richtiges Zwölfeck gebildet, wie es die Figur zeigt. Nach diesem Zwölfeck ist das Bretchen, welches das Schubkästchen bildet, genau ausgeschnitten, Tab. IV. Fig. 15., und unter die dadurch entstandene zwölfseitige Oeffnung an den Boden desselben ist ein genau darüber passendes viereckiges Stück starkes Papier oder Kartenpappe festgeleimt, welches den Boden des Schubkästchens ausmacht.

In diese zwölfeckige Oeffnung der kleinen Schublade wird ein ganz genau darnach geschnittenes Zwölfeck von Holz gelegt, das, nach dem richtig abgetheilten Zwölfeck der Schublade, jederzeit ganz genau in dieses hineinpaßt, wie es auch immer möge hineingelegt werden. In dieses zwölfeckige Bretchen ist in der Mitte ein Falz eingeschnitten, in welchen ein guter starkwirkender Magnetstab fest eingefügt wird, der in vertikaler Richtung mit dem Nordpole nach oben, Tab. IV. Fig. 15. e., und mit dem Südpole nach unten hingekehrt ist, f., worauf eine nach dem Bretchen geschnittene zwölfeckige Papierscheibe darüber geleimt wird, welche den Falz und den darin liegenden Magnetstab verdeckt.

Diese zwölfeckige Papierscheibe ist genau nach den zwölf Linien des Zwölfeckes in zwölf besondere, zwischen zwei Zirkellinien an einander grenzende, einander völlig gleiche Felder abgetheilt, die mit den Zahlen 1

bis 12 beschrieben werden, und welche zwölf Zahlen mit den Nummern von den folgenden zwölf Charaden übereinstimmen.

In der Mitte ist auf dem Boden des Kästchens, Tab. IV. Fig. 14. a., ein Stift senkrecht fest eingesetzt, auf dessen Spitze eine empfindliche Magnetnadel mit ihrem Hütchen gesetzt wird, Tab. IV. Fig. 14. g. Ueber die beiden Pole dieser Magnetnadel ist ein genau nach einer richtigen Zirkellinie ausgeschnittener Ring von Kartenpappe oder von starkem Papier befestiget, Tab. IV. Fig. 16., der so breit ist, daß zwölf gleiche Felder, wie Tab. IV. Fig. 15., darauf rings=herum Platz haben, in welche die Auflösungen der folgenden zwölf Charaden geschrieben werden. Ueber diesen Papierring und die Nadel wird eine nach dem Kästchen geschnittene viereckige Glastafel gelegt, Tab. IV. Fig 17., die auf einem hölzernen Klötzchen ruhet, die in den vier Ecken und Seiten des Kästchens aufgeleimt sind, so daß so viel Raum für die darunter befindliche Magnetnadel und deren Papierring bleibet, daß sie sich unter dem Glase ungehindert bewegen können.

Die untere Fläche der Glastafel ist mit Leimfarbe durchgängig schwarz überstrichen, und nur an dem unteren Rande über der Oeffnung der darunter befindlichen und herauszuschiebenden kleinen Schublade des Kästchens ist in der Mitte ein viereckiger leerer Platz geschabt, der gerade so groß ist, wie eines von den darunter liegenden zwölf Feldern des Magnetnadelringes mit den Auflösungen der Charaden, Tab. IV. Fig. 17. h., so daß das eine wie das andere dieser zwölf

Felder darunter erscheinen und durch die durchsichtig geschabte Stelle des schwarz gefärbten Glases hervorscheinet.

In diese zwölf weißen Felder des Papierringes der Magnetnadel, Tab. IV. Fig. 16., sind die Auflösungen der folgenden zwölf Charaden geschrieben, und zwar so, daß die Auflösung der durch No. 1. bezeichneten ersten Charade in dasjenige Feld des Ringes geschrieben wird, wo der Nordpol der Magnetnadel dieses Ringes sich befindet; die Auflösung der mit No. 7. bezeichneten siebenten Charade aber in das gegenüberstehende Feld des Südpoles der Magnetnadel hinkommt.

Die auf der zwölfseitigen, in der kleinen Schublade des Kästchens liegenden Scheibe ringsherum in die zwölf Felder geschriebenen Zahlen von 1 bis 12 beziehen sich auf die nämlichen Ziffern, mit welchen die nachstehenden zwölf Charaden numerirt sind. Diese Charaden werden auf zwölf einzelne weiße Kartenblätter geschrieben, so daß die Zahl 1 auf der Zahlenscheibe in der Schublade des Kästchens die mit No. 1. bezeichnete Karte, so wie die Zahl 6 auch die mit No. 6. bezeichnete Karte und die darauf geschriebene sechste Charade andeutet.

Die zwölf Charadenkarten übergiebt man jetzt einer Person aus der Gesellschaft mit der Aufforderung, eine davon zu wählen und nach derjenigen Zahl, mit welcher die auf dem gewählten Kartenblatte stehende Charade bezeichnet ist, die zwölfeckige Zahlenscheibe so in das Schubkästchen zu legen, daß die auf dem Kartenblatte stehende Zahl der Charade diejenige

Zahl auf der Zahlenscheibe bestimmt, welche in den herausgezogenen Schubkästchen oben hin zu liegen kommt, und nach dem Punkte e., Tab. IV. Fig. 15., hingerichtet wird.

Das Schubkästchen mit der auf diese Art hineingelegten Zahlenscheibe wird hierauf wieder in das Kästchen hineingeschoben, und wenn alsdann der über der Glasscheibe eingefugte Schiebedeckel des Kästchens, Tab. IV. Fig. 14. c., herausgezogen wird, nachdem man das Kästchen vor sich hin auf den Tisch gestellt hat und es einige Augenblicke hat ruhig stehen lassen, um die sich drehende Magnetnadel mit ihrem Charadenringe in Ruhe kommen zu lassen, so wird sich die Auflösung der gewählten Charade unter der Glastafel durch das darauf befindliche leere Feld h. Tab. IV. Fig. 17. darstellen.

Tabelle für die zwölf Charaden, welche auf die zwölf weißen Kartenblätter geschrieben werden.

No. 1.

Ganz, bin ich Balsam für ein wundes Herz;
Doch ohne Kopf, entstell' ich träges Erz,
Und halslos steigt zum neuen Lauf
Des Lichtes Urquell von mir auf.

No. 2.

Die erste Silbe deutet Höhe,
Die zweite aber zeiget Nähe,
Auch hin und und wieder Niedrigkeit.
Das Ganze ist: Bedenklichkeit,
Auch Hinterhalt. — Als feine Sitten
Ist's angenehm und wohl gelitten.

No. 3.

Wirst du das Ganze bereiten.
So bin ich als Erstes bei'm Zweiten.

No. 4.

Wem Jahre einst die letzte Silbe reichen,
Dem lächeln wenig meine Ersten mehr.
Was nützten sie ihm auch? es wird ihm schwer,
Zum Ganzen sich herab zu neigen.
Wenn Kinder ihm des Denkmals Opfer weih'n,
So wird das Ganze oft sein Leichenstein.

No. 5.

(Dreisilbige Charade.)

Immer getrennt ist mein düsteres Erstes vom lachenden Zweiten,
Nur in dem Ganzen sind sie beide voll Anmuth vereint.

No. 6.

Die beiden Ersten sind das Inn're eines Aeußern,
Die dritte Silbe nennt jedoch dir einen Fisch,
Das Ganze aber ist das Aeuß're eines Innern.

No. 7.

Gar lieblich sind die ersten Beiden,
Und man ist gern in ihrem Kreis.
Die letzten Zweie geben heimlich Leiden
Bisweilen nur und machen dann sehr heiß.
Das Ganze ist an sich zwar immer klein,
Doch treten große Leute oft hinein.

No. 8.

Als Emma noch das Erste war,
Da führte Max sie zum Altar,
Und dadurch wurde sie das Zweite.
Es geht ihr wohl; doch seufzt sie wohl noch heute:
„Viel froher war ich, als ich noch das Ganze war."

No. 9.

Oft wagte man es, mich zu brechen,
So sehr man auch vielleicht mich schuldig war;
Doch ohne Kopf bestraf' ich das Verbrechen,
Obgleich mich dieses selbst zuvor gebar.

No. 10.

Das Erste lachet rein, fast immer nur der Zweiten,
Lacht es auch freundlich Dir, so nennt man Dich mit Beiden.

No. 11.

Die erste Silbe ist das Leben,
Die zweite dessen Wiederschein.
Das Ganze zeugt oft Wonneleben,
Oft macht es auch wohl Höllenpein.

No. 12.

Wer das oft, was die Erste fordert, that,
Aus dessen Munde kommt die Zweite,
Die, wie das Ganze, gute Lehr' und Rath,
Kraftvoll gesagt, enthält für Jung und Alte.

Auflösung der vorstehenden Charaden.

1.	2.	3.	4.
Trost. Rost.	An=stand.	Gast=mal.	Rosen=stock.
5.	6.	7.	8.
Trauer=spiel.	Futter=al.	Kinder=schuhe.	Jung=frau.
9.	10.	11.	12.
Treue. Reue.	Glücks=kind.	Traum=bild.	Denk=spruch.

Siebente Belustigung.

Das Räthselspiel.

Hierzu besorgt man sich zwei einander völlig gleiche viereckige Kästchen von schwachen Bretchen, wovon das eine so wie das andere 6 Zoll in das Gevierte hält

und 3 Viertelszoll hoch ist. In dem einen Kästchen A, Tab. IV. Fig. 18., ist in der Mitte ein Magnetstab, wie Fig. 9., an einer stählernen Spindel befestiget, deren obere Spitze in einer kleinen messingenen Hülse steckt, die dort unter dem schwachen Bretchen festgemacht ist, welches oben dieses Kästchen verschließt. Das untere Ende der kleinen Spindel geht durch ein dazu gebohrtes Loch ein wenig durch den Boden des Kästchens hindurch, so daß man an das hervorstehende Ende dieser Spindel einen kleinen Uhrzeiger von starkem Messingblech befestigen kann C., mit welchem sich die Spindel des in dem Kästchen verborgenen Magnetstabes und dieser selbst mit herumdrehen läßt, Tab. IV. Fig. 18. Die untere Fläche dieses viereckigen Kästchens ist, so wie in Fig. 19., zwischen zwei Zirkel-Linien in 12 gleiche Felder abgetheilt, in welche ringsherum die folgenden 12 Räthselfragen geschrieben werden.

In dem zweiten, dem ersten völlig gleichen Kästchen B., Tab. IV. Fig. 18., ist in der Mitte eine Magnetnadel mit einer darauf befestigten runden Papierscheibe befindlich, die sich auf ihrer Spitze leicht bewegt. Diese Papierscheibe ist eben so groß, wie die Zirkelfläche auf dem ersteren Kästchen, Tab.IV. Fig.18., auch ist sie genau so wie diese in 12 gleiche Felder abgetheilt, in welche der Reihe nach im Kreise herum die auf jene Räthselfragen passenden 12 Auflösungen derselben geschrieben werden. Für diese Auflösungen ist in der oberen Fläche des Kästchens in das Bretchen, welches die Decke desselben ausmacht, unten an dem Rande eine Oeffnung durchgeschnitten, die

genau so groß ist, als eines von den 12 Feldern jener Räthselfragen, so daß bei dem Umdrehen der Magnetnadel und deren Papierscheibe dasjenige Feld derselben, auf welchem die Auflösung des jedesmal gewählten Räthsels, darunter erscheinen und sichtbar werden kann.

Man übergiebt nunmehr einer Person von den Zuschauern das erste Kästchen mit den zwölf Räthselfragen, und ersucht sie, sich eine von denselben zu wählen und den messingenen Uhrzeiger mit der Spitze darauf hinzudrehen, wobei zu bemerken ist, daß der in dem Kästchen an der Spindel dieses Zeigers befestigte Magnetstab eine solche Lage haben muß, daß der Nordpol desselben genau mit der Richtung der Spitze des Zeigers übereinstimmme.

Hierauf läßt man sich das Kästchen zurückgeben, setzt es umgekehrt auf den Tisch, so daß die Fläche desselben mit den zwölf Räthseln unten hin gekehrt ist. Das zweite Kästchen aber setzt man auf dieses, so daß diejenige Fläche desselben, worin sich das Loch für die Auflösungen der Räthsel befindet, oben hin zu stehen kommt. Die jedesmalige Richtung des in dem unteren Kästchen verborgenen Magnetstabes wird nun auf die in dem oberen Kästchen verborgene Magnetnadel und deren Scheibe wirken und diese hiernach drehen, so daß jedesmal die richtige Antwort auf die gewählte Räthselfrage unter dem Loche sichtbar werden muß, wenn nur die zwölf Auflösungen der Räthsel auf der Papierscheibe in richtiger Reihenfolge niedergeschrieben worden sind. Auch muß man beobachten, daß das obere Kästchen jederzeit auf immer gleiche Art auf das untere Kästchen gesetzt werde.

Tabelle
für zwölf verschiedene Räthsel.

1) Ich sage Dir nicht, was ich Dir sage. Nein, das,
was ich dir sage, sage
Ich dir, damit Du mir sagest, was ich Dir nicht
sage. (Das Räthsel.)

2) Erst gebar die Mutter mich,
Dann gebar die Mutter ich. (Eis.)

3) Es kommt vom Leben, hat kein Leben,
Und kann Dir schweigend Antwort geben.
(Die Schreibefeder.)

4) Voll oder leer,
Bin ich gleich schwer. (Der Blasebalg.)

5) Plag' ich Euch nicht, so wünscht Ihr mich und
klagt;
Doch plag' ich Euch, so werd' ich schnell ver-
jagt. (Der Hunger.)

6) Mit mir begann Dein Daseynslauf,
Verkehrt steig' ich in Dunstkreis auf.
(Leben, Nebel.)

7) Schmetternd verkünden Dir vier, der frohe Klang
der Drommete,
Meckernd verkünden sie sich anders gefüget im
Stall. (Sieg, Geis.)

8) In den beiden Letzten ruhen die zwei Ersten,
Und das Ganze senkt die Ersten in die beiden Letzten.
(Todtengräber.)

9) Weiß macht mich nicht das reinste Bad,
Verkehrt tränk' ich die dürre Saat.
(Neger, Regen.)

10) Ich nütze nur, indem ich selbst verderbe,
Und heiße todt so lang' ich noch nicht sterbe.
(Das Talglicht.)

11) Ich bin es, der Hüllen und Kleider bescheert,
Doch nimm mir ein Zeichen so werd' ich ver=
zehrt. (Weber, Eber.)

12) Schwarz erschein' ich, doch trag' ich in mir
Quellen des Lichts,
Bin als Schöne genannt, und als der Häßlich=
keit Bild. (Die Nacht.)

Achte Belustigung.

Das magnetische Kartenkästchen.

Zu dieser Belustigung werden zwei viereckige höl=zerne Kästchen erfordert, die 8 Zoll lang und 8 Zoll breit sind. Das eine dieser Kästchen ist einen Zoll hoch, und ganz so eingerichtet, wie das Kästchen B., Tab. IV. Fig. 18., das zu der vorigen siebenten Be=lustigung gebraucht wird. Auch hier ist in der Mitte in dem inneren Raume des Kästchens ein guter Mag=netstab an einer vertikalen Spindel befestiget, von welcher das eine Ende durch den Boden des Kästchens herausreicht, wo ebenfalls ein Zeiger von Messingblech daran befestiget ist, vermittels dessen der in dem Kästchen verborgene Magnetstab um seine Axe, so wie in der vorigen Belustigung herumgedreht wer=den kann.

Die untere Fläche des Kästchens, auf welcher die=ser Zeiger liegt, ist ebenfalls so wie dort, in Tab. IV. Fig. 19., in zwölf einander völlig gleiche in einem Kreise an einander angrenzende Felder getheilt. In jedes dieser zwölf Felder ist ein Blatt von zwölf verschiedenen Kartenblättern gemalt, die z. B. im Kreise herum also auf einander folgen: Coeur

König, Pique Dame, Caro Bube, Treffle As, Coeur Zwei, Pique Drei, Caro Vier, Treffle Fünf, Coeur Sechs, Pique Sieben, Caro Acht, Treffle Neun, jedoch können auch nach Belieben andere Blätter der französischen oder deutschen Karte gewählt werden.

Das zweite über dieses erste Kästchen zu stellende Kästchen B., Tab. IV. Fig. 18, ist so eingerichtet, daß die vier Seitenwände desselben 3 Zoll hoch sind, und daß sich an der einen Seite eine ausgeschnittene Oeffnung befindet, in welche das erste Kästchen, wie in eine Schublade kann hineingeschoben werden, Tab. IV. Fig. 20. a., so daß dasselbe hier den innern Raum dieses zweiten Kästchens genau ausfüllet.

Die obere Fläche dieses zweiten Kästchens ist in eine richtige Zirkelfläche ausgeschnitten, und in die dadurch entstandene Oeffnung, wird ein rundes Wasserbecken von schwachen Messingblech eingesetzt, Tab. IV. Fig. 20. b., das ringsherum einen umgebogenen einen Viertelszoll breiten Rand hat, womit es ringsherum auf dem Rande der runden Oeffnung des Kästchens festliegt. Jedoch muß von dem äußeren Umkreise dieses Wasserbeckens bis zu dem Rande der oberen Fläche des Kästchens so viel Raum bleiben, daß ringsherum nach derselben Eintheilung wie sie auf dem ersten Kästchen beobachtet wurde, ebenfalls zwölf weiße Felder Platz haben, in welche die nämlichen zwölf Kartenblätter, wie auf dem ersten Kästchen gemalt werden. Nur ist hierbei die Reihenfolge dieser zwölf Kartenblätter so zu ordnen, daß dasjenige Blatt, das auf dem ersten Kästchen an

die Stelle gemalt ist, wo sich der Nordpol des Magnetstabes befindet, an die gegenüberstehende Stelle gemalt wird, wo der Südpol des Magnetes liegt, und daß in dieser Ordnung rings herum die zwölf Kartenblätter vertheilt werde.

Das Wasserbecken muß so tief in die obere Oeffnung des Kästchens hinabreichen, daß zwischen dem Boden desselben und dem hineingeschobenen ersten Kästchen ein Zwischenraum von einem Viertelszolle bleibe, damit der in der Schublade verborgene Magnetstab desto besser auf das Becken wirken können.

In dieses Becken wird Wasser gegossen, auf welches eine kleine Schildkröte gesetzt wird, Tab. IV. Fig. 21., die man sich aus leichtem Korkholze verfertiget und mit einer Lackfarbe übermalt. Unten an dem Bauche dieser Schildkröte wird ein magnetisches Stäbchen in der Mitte eingefügt, das von dem Kopfe der Figur an, der Länge nach bis an den Schwanz derselben reicht und ungefähr einen Viertelszoll breit ist, und wovon der Südpol vorne an dem Kopfe, der Nordpol des Magnetstäbchens aber an dem Schwanze der Schildkröte liegt.

Man übergiebt nunmehr das erste Kästchen einer Person aus der Gesellschaft, indem man sie ersucht, eines von den darauf gemalten zwölf Kartenblättern zu wählen, die Spitze des messingenen Zeigers auf das gewählte Blatt hinzudrehen, und alsdann das Kästchen in das zweite Kästchen hineinzuschieben. Damit diese Schublade auch richtig eingeschoben werde, hat man unten an dem Rande ein beinernes Knöpfchen eingesetzt, woran die Schublade herausgezogen und hineingeschoben wird.

Wenn dieses geschehen ist, so setzt man die Schildkröte auf das in dem Becken befindliche Wasser, wo dann der unter demselben in der Schublade verborgene Magnetstab seine Wirksamkeit auf sie äußert, und sie nach der gewählten Karte hinzieht, auf welche in der Schublade die Spitze des Zeigers hingerichtet ist.

Neunte Belustigung.

Der magische Spiegel.

Man läßt sich ein zierliches Kästchen von Bretchen verfertigen, Tab. IV. Fig. 22. a., das 9 Zoll lang und 6 Zoll breit, und inwendig 1 Zoll tief ist, an der vorderen Seite aber unten eine quer durchgehende Oeffnung hat, in welche eine kleine Schublade paßt, die herausgezogen werden kann b. Ueber diese Schublade ist ein Boden von schwachen Bretchen in das Kästchen eingesetzt, der dieses Kästchen inwendig in zwei Theile absondert, c., und auf diesen dünnen Boden ist ein Stift eingeschlagen, auf dessen Spitze eine empfindliche Magnetnadel mit ihrem messingenen Hütchen gesetzt wird, wie in Tab. IV. Fig. 18., auf welcher sich die Nadel zwischen der oberen Decke des Kästchens und dem Boden c. frei bewegen kann. Ueber diese Magnetnadel wird eine zirkelrunde Scheibe von starkem gut geleimten weißen Papier oder auch von feiner Kartenpappe befestiget, welche durch die Linien a e, b f, c g, d h, Tab. IV. Fig. 23., richtig in acht Theile getheilt wird, und auf welche Theile sieben verschiedene Kartenblätter aus der französischen Karte verkleinert gemalt sind. Auf das achte Feld derjenigen Linie, wo unten der Südpol der darunter befestigten

Magnetnadel liegt, ist keine Karte gemalt, sondern hier ist die Scheibe dunkelgrau gefärbt; der übrige Raum der Scheibe aber zwischen den sieben Karten und diesem grauen Felde ist schwarz gefärbt.

In der Decke des Kästchens ist in der Mitte, da wo der Südpol der Papierscheibe der Magnetnadel darunter liegt, ein viereckiges Loch ausgeschnitten, das gerade so breit und so lang ist, als eines von den sieben Kartenblättern der Papierscheibe und des grauen Feldes derselben, so daß jedesmal bei dem Umdrehen der Magnetnadel und ihrer Papierscheibe eines dieser Kartenblätter darunter sichtbar wird, ohne das eine oder das andere daran angrenzende Blatt bemerken zu lassen. Ueber dieses Loch in der Decke des Kästchens wird ein vierseitiges, 4 Zoll hohes, nach diesem Loche geformtes Gehäuse befestigt, Tab. IV. Fig. 22. d., das von vier Stücken reinem Glase zusammengesetzt, und von außen mit feinem weißen oder blaßgelben Papier beklebt wird, so daß das Licht hindurchschimmern und das unten erscheinende Kartenblatt erhellen kann.

Oben auf die mit einander verbundenen vier Wände dieses gläsernen Gehäuses wird eine nach der oberen Oeffnung desselben geformte sechs Zoll lange von außen mit schwarzem oder rothem Maroquinpapier beklebte Röhre befestigt, die an dem hinteren Ende einen Kranz oder Reifen von Horn oder Elfenbein hat, damit wie in einem gewöhnlichen Perspektive ein rundes Glas in die Röhre befestigt werden kann. An dem vorderen Ende der Röhre ist eine zweite kürzere Röhre eingeschoben, die vorne mit einem Augenglase versehen ist, Tab. IV. Fig. 22. e. f.

Unten, wo dieses Perspektiv auf der oberen Oeffnung des gläsernen Gestelles festgemacht ist, wird ein viereckiges nach dieser Oeffnung bestimmtes Loch geschnitten.

Hier wird ein kleiner Spiegel in schief liegender Richtung eingefügt, Tab. IV. Fig. 22. g., dessen oberer Rand oben in dem Perspektive befestiget wird, der untere in das gläserne Gestelle etwas hinabreichende Rand aber ist an der hinteren Wand des gläsernen Gestelles befestiget, wobei nur darauf zu achten ist, daß die schiefe Lage dieses Spiegels so eingerichtet werde, daß sich das unten in der Decke des Kästchens befindliche vierseitige Loch und das darunter erscheinende Kartenblatt, genau darin spiegele, wenn man vorne durch das Augenglas des Perspektives hineinsieht.

Hinter diesem Perspektive ist ungefähr anderthalb Zoll davon entfernt, ein zweiter Spiegel auf einem Gestelle aufgerichtet, Tab. IV. Fig. 22. h., der blos aus polirtem Stahl bestehen kann, und in welchen man zu blicken glaubt, wenn man vorne durch das Augenglas des Perspektivs sieht.

In der unteren Schublade des Kästchens ist in der Mitte an der Stelle wo sich die Magnetnadel darüber befindet, ein mit schwarzem Papier beklebtes Bretchen festgeleimt, das genau nach den Linien der Papierscheibe der Magnetnadel zu einem regelmäßigen Achteck durchgeschnitten ist, so daß in die dadurch entstandene Oeffnung ein richtiges Achteck von Pappe

oder Bret genau hineinpaßt. In diesem Achteck ist, so wie in dem Zwölfeck, Tab. IV. Fig. 15., ein guter stark wirkender Magnetstab in einem Falze befestiget, welcher so wie das ganze achteckige Bretchen mit schwarzgefärbtem Papiere überklebt wird.

Wenn dieses achteckige Bretchen so in die Schublade des Kästchens gelegt wird, daß diejenige Ecke desselben, wo der Nordpol des in diesem Bretchen verborgenen Magnetstabes liegt, unten hin zu liegen kommt, wo sich das Knöpfchen befindet, an welchem die Schublade herausgezogen wird, so muß sich die darüber befindliche Magnetnadel mit ihrer Kartenscheibe so drehen, daß der Südpol der Nadel über den Nordpol des Magnetstabes tritt, und daher das hier auf der Kartenscheibe befindliche achte graue Feld unter dem Loche der Decke des Kästchens erscheint, welches sich oben in dem Spiegel des Perspektives spiegelt, und man in den hinter dem Perspektive stehenden Spiegel zu sehen glaubt, wenn man durch das Augenglas des Perspektives blickt. Hierbei ist nun zu beobachten, daß man sich die Ordnung und Reihenfolge der auf der Papierscheibe der Magnetnadel gemalten sieben Kartenblätter genau merke, damit man das achteckige Bretchen nach der richtigen Lage in die Schublade legen könne, je nachdem das eine oder das andere Kartenblatt soll in dem Spiegel gezeigt werden. Deshalb ist es rathsam, daß man an der untern Fläche des achteckigen Bretchens durch einen Buchstaben oder durch ein anderes Zeichen dasjenige Blatt bemerke, das oben auf der Kartenscheibe an der entgegengesetzten Ecke der Linie steht.

Will man nun die Belustigung selbst mit diesem Perspektive und Spiegel anstellen, so übergiebt man Einem von den Zuschauern ein Spiel französischer Kar= ten zu mischen, wovon man jedoch vorher insgeheim die sieben Blätter absonderte, wie sie auf der Karten= scheibe der Magnetnadel gemalt stehen. Indem man sich das gemischte Kartenspiel wiedergeben läßt, setzt man dasselbe schnell auf die in der Hand verborgen gehaltenen vorher abgesonderten sieben Kartenblätter. Nunmehr zählt man diese sieben Blätter von dem üb= rigen Spiele Karten ab, breitet sie auf dem Tische aus, und überläßt es Einem der Zuschauer, eines von diesen sieben Blättern zu wählen und an sich zu neh= men, nachdem man vorher die Gesellschaft durch das Perspektiv hat schauen lassen, um sie zu belehren, daß nichts als eine graue Spiegelfläche zu sehen sey.

Man zieht hierauf die Schublade des Kästchens oder Fußgestelles des Perspektives auf, nimmt das achteckige Bretchen heraus, läßt das gewählte Blatt, das man sich genau merkte, in den darunter befindli= chen achtseitigen Raum legen, und legt das Bretchen, nach Beschaffenheit des gewählten Blattes, über dieses Blatt, worauf man die Schublade wieder in das Fußge= stelle des Perspektives hineinschiebt und nach einigen Augenblicken darauf durch das Augenglas des Perspek= tives sehen läßt, wo man denn die vorhin gewählte und in die Schublade eingeschlossene Karte in verkleinerter Gestalt in dem Spiegel erblicken wird, wobei man die Meinung in dem Zuschauer erregt, daß der Metallspie= gel hinter dem Perspektive, die darin sich spiegelnden Gegenstände verkleinert zeige.

Um jedoch zu verhindern, daß ein Jeder zu jeder Zeit und nach eigener Willkühr in das Perspektiv sehen könne, bedecke man das vordere Augenglas so wie das größere Objektivglas des Perspektives mit einem aufzuschraubenden Deckel, den man vorn und hinten hinwegnimmt, wenn man die Gesellschaft durch das Seherohr sehen lassen will.

Zehnte Belustigung.

Die wunderbare Wage.

Zu dieser Belustigung verfertiget man sich ein viereckiges hölzernes Kästchen, das 8 bis 9 Zoll in's Gevierte hält und drei Viertelszoll hoch ist, und übrigens so wie das Kästchen A., Tab. IV. Fig. 18., inwendig einen guten stark wirkenden Magnetstab an einer beweglichen Spindel hat, deren Ende durch den Boden des Kästchens so weit hervorragt, daß so wie dort ein messingener Zeiger kann daran befestiget werden, mit welchem der in dem Kästchen verborgene Magnetstab gedrehet wird. Dieser messingene Zeiger endiget sich in eine Spitze und ist hier so viel verlängert, daß das spitzige Ende desselben in Gestalt des Stückes einer starken Stricknadel kaum bemerkbar einen Viertelszoll weit an der hinteren Seite des Kästchens an dem Boden desselben hervorragt.

Ueber dieser Stelle ist an dem hinteren Rande des Kästchens auf der Decke desselben eine dünne 7 Zoll hohe runde oder viereckige hölzerne Säule befestiget, die oben an der vorderen Seite einen bis über die Mitte des Kästchens hervorragenden und am Ende

in einen Haken gebogenen Arm von starkem Messingdrath hat, woran eine kleine richtige und empfindliche Wage von der Größe und Gestalt einer gewöhnlichen Goldwage aufgehängt wird.

Die beiden kleinen Wagschalen dieser Wage müssen jedoch von Eisen, sehr dünne und vergoldet, und an Gewicht einander völlig gleich seyn, so daß sie in dem genauesten Gleichgewichte an ihren dünnen seidenen Schnüren schweben. Auch müssen diese Wagschalen an ihren Schnürchen so tief herabreichen, daß sie höchstens nur einen halben Zoll weit von der Decke des Kästchens abstehen, welche von ganz schwachem Holze verfertiget wird, damit der darunter liegende Magnetstab desto besser seine Wirksamkeit auf die Wagschalen äußern könne.

Wenn nun dieser Magnetstab in dem Kästchen so gerichtet wird, daß er genau in der Mitte in gerader Linie von dem hinteren Rande des Kästchens nach dem vorderen Rande desselben hin zwischen den beiden Wagschalen liegt, so werden diese auch in dem richtigen Gleichgewichte schweben. Wird jedoch durch einen raschen Druck mit dem Finger die an dem Boden hervorstehende Spitze des messingenen Zeigers nach der rechten oder nach der linken Seite des Kästchens hingewendet, so daß dadurch der Nordpol des in dem Kästchen verborgenen Magnetstabes unter die eine oder die andere Wagschale zu liegen kommt, so wird auch sogleich diese Wagschale herabgezogen.

Diese Wage wird auf dem Tische aufgestellt, so daß ihre Schalen im richtigen Gleichgewichte schweben und die Zuschauer sich überzeugen, daß damit kein

Betrug verbunden sey. Nunmehr läßt man sich von der Gesellschaft einen Fingerring geben, den man in eine von den beiden Wagschalen legt, wodurch dann diese Schale nothwendig herabsinken muß. Hierauf bittet man sich von der Gesellschaft eine kleine Prise Schnupftaback aus; indem man diese in die andere Wagschale legt, rückt man die an dem Boden hervorstehende Spitze des Zeigers auf die entgegengesetzte Seite, so daß der Nordpol des in dem Kästchen verborgenen Magnetstabes unter die Wagschale mit dem Schnupftabacke gerichtet wird, und sogleich wird auch scheinbar von den wenigen Körnern Tabak diese Schale herabgezogen, so daß die andere Schale mit dem Ringe ungeachtet des überlegenen größeren Gewichtes derselben sich heben muß.

Hierauf schüttet man mehrere Prisen Taback zu dem vorigen in die niedergezogene Wagschale, wobei man schnell und unbemerkbar das hervorstehende Ende des Zeigers auf die entgegengesetzte Seite des Kästchens hindrückt, so daß der Nordpol des Magnetstabes in dem Kästchen unter die Wagschale mit dem Ringe zu liegen kommt, wo denn diese Wagschale mit dem Ringe sich sogleich herabsenken und jene mit dem Tabak sich heben wird. Obgleich man noch mehr Tabak auf die Schale schüttet und endlich auch sogar noch ein kleines Geldstück oder einen Ring hinzufügt, so wird dennoch der in dem Kästchen verborgene Magnetstab die erstere Schale mit dem Ringe so fest anziehen, daß die beiden Schalen nicht in's Gleichgewicht gebracht werden können. Dieses Gleichgewicht wird jedoch sogleich hergestellt werden, wenn man insgeheim das hervorstehende Ende des

Zeigers so stellt, daß der Magnetstab in dem Kästchen zwischen beide Wagschalen gerade durch gerichtet wird, und man von dem, womit die andere Wagschale beschwert ist, so viel hinwegnimmt, daß sie mit der Wagschale, in welcher der Ring liegt, gleich schwer wird.

Auf diese Art kann man abwechselnd, nach Verlangen der Gesellschaft, bald diese bald jene Wagschale herabsinken lassen, wobei man sich auch anstatt des Ringes zweier gleich schwerer Geldstücke bedienen kann, was der Gesellschaft eine sehr überraschende angenehme Belustigung gewähren wird.

3.

Verschiedene andere physikalische und chemische Belustigungen.

Erste Belustigung.

Die Geistererscheinung.

Zu den interessantesten Belustigungen der oben genannten Art gehören diejenigen, welche auf optischen Täuschungen beruhen und durch Plan- und Hohlspiegel, so wie durch die bekannte Zauberlaterne oder Laterna magica ausgeführt werden, wovon die Letzteren am leichtesten auszuführen sind. Von dieser Art ist auch die hier genannte Geistererscheinung, die in einem gänzlich verfinsterten geräumigen Zimmer oder Saale geschieht, worin die sämmtlichen Lichter ausgelöscht werden, und nur eine von der Decke herabhängende Ampel ein schwaches Licht durch das Zimmer verbreitet, über welche bei dem Eintritte der Geistererscheinung ein breiter Cylinder von Eisenblech an einer Schnur von der Decke herabgelassen wird, und den Lampen-

schimmer bedeckt, so daß alsdann die nöthige Finsterniß herrscht.

Ein abwechselnder zunehmender Donner, der über die Zuschauer hinwegzurollen scheint, kündiget die Geistererscheinung an, die zu größerer Annehmlichkeit durch eine sanft schmelzende Musik mit Blasinstrumenten in dem Nebenzimmer begleitet wird. Plötzlich erscheint an der hinteren Wand eine kleine blendende Lichtgestalt, wie in weiter Ferne. Die Gestalt nähert sich, nimmt an Größe zu und schwebt endlich mit verbleichenden Farben in ganzer Größe wie eine duftige Schattengestalt ganz nahe vor den Zuschauern, worauf sie plötzlich verschwindet.

Kaum ist diese geisterähnliche Gestalt verschwunden, so hebt sich eine andere ähnliche Gestalt aus dem Boden empor, die einige Augenblicke vor den Zuschauern schwebt, worauf sie sich langsam erhebt und in der Höhe verschwindet.

Gleich darauf schweben ähnliche geisterartige Gestalten theils in natürlicher, theils in übernatürlicher Größe von oben aus der Decke des finsteren Zimmers herab, die in den Boden desselben hinabsinken und verschwinden. Wieder andere duftige Schattengestalten scheinen aus der Seitenwand des Zimmers hervorzutreten, welche langsam vor den Zuschauern vorüberschweben, und an der entgegengesetzten Seitenwand des Zimmers plötzlich verschwinden, worauf die blecherne Röhre über der Lampe wieder in die Höhe gezogen und das Zimmer erhellet wird.

Diese und ähnliche andere Geistererscheinungen werden blos durch eine gewöhnliche bekannte Zauber-

laterne bewerkstelliget, wie man sie in verschiedenen beliebigen Größen bei jedem Optikus für wenige Kosten erhalten kann.

Ein Theil des Zimmers, worin diese Belustigung angestellt wird, wird quer herüber durch eine straff ausgespannte Zwischenwand von feiner Leinwand von der Hinterwand des Zimmers abgesondert, so daß in diesem Zwischenraume hinter der Leinwand der Geisterbeschwörer mit seiner Zauberlaterne Platz genug hat. Um diese Zwischenwand vorher den Augen der Zuschauer zu entziehen, ist eine Decke von schwarzem Zeuge oder Tuche darüber gezogen, welche bei dem Anfange der Geistererscheinung an Schnüren in die Höhe gezogen wird.

Der künstliche Donner wird durch einen hölzernen Rahmen bewerkstelliget, der von gut getrocknetem anderthalben Zoll starken Holze verfertigt wird, und ein und drei viertel Ellen lang und anderthalb Elle breit ist, so daß er ein langseitiges Viereck oder Oblongum bildet. Ueber diesen Rahmen werden einige große zusammengeleimte Bogen gutes starkes weißes holländisches Oliphant- oder Elephant-Papier ganz straff ausgespannt aufgeleimt, so daß der Rahmen eine Art von Pauke oder Trommel bildet. In der Mitte ist oben eine doppelte Schnur befestiget, an welcher der Rahmen im Gleichgewicht schwebt, wenn er mit der Hand an der Schnur emporgehalten wird. Mit der geballten Faust der anderen Hand schlägt man hierauf in einigen anfangs mäßigen, allmählig aber zunehmenden stärkeren schnell aufeinander folgenden Faustschlägen an die obere breite Seite des hölzernen Rahmens,

wodurch das wie ein Paukenfell straff darüber ausgespannte Papier in eine zitternde Bewegung geräth und einen dem Donner ähnlichen Schall bewirkt, der auf eine sehr täuschende Art dem Rollen eines wirklichen Donners gleicht.

Zu den Geistererscheinungen läßt man sich auf die gewöhnlichen zu der Zauberlaterne passende Gläser, verschiedene Bilder und Gestalten von bekannten verstorbenen Personen oder anderen dergleichen Gestalten malen. Von diesen Bildern umzieht man die Umrisse und den angrenzenden Raum des Glases mit dicker schwarzer Lack- oder Oelfarbe, so daß nur die durchsichtige Figur des Bildes auf dem Glase sichtbar ist.

Wenn nunmehr der Geisterbeschwörer eines von diesen Bildern in die angezündete Zauberlaterne vor die Gläser der Röhre der Laterne hineinschiebt und hinter der leinenen Gardine ganz nahe an diese hintritt, so zeigt sich die Figur des Bildes nur ganz klein und mit blendendem Lichte. Je mehr er aber von der Gardine zurücktritt und dabei verhältnißmäßig die Röhre, worin die Linsengläser der Maschine befindlich sind, verschiebt, desto größer gestalten sie auch die immer mehr verblassenden Bilder zu schattenähnlichen duftigen Figuren. Je nachdem nun die Zauberlaterne nach der einen oder der anderen Seite, oder nach dem Boden, oder nach der Decke hin gerichtet und bewegt wird, scheinen auch die Bilder von der Seite herüber durch das Zimmer zu schreiten oder sich aus dem Boden nach der Höhe zu erheben, oder aus der Höhe herab zu schweben und in den Boden zu versinken.

Auf ähnliche Art lassen sich auch dergleichen Geistererscheinungen im Rauche darstellen.

Hierzu läßt man sich einen viereckigen Altar von Bret verfertigen, Tab. IV. Fig. 24., der etwa zwei Ellen hoch ist und an der hinteren Wand a. eine Thüre hat, so daß er wie ein Schrank geöffnet werden kann, um die Zauberlaterne b. hineinzustellen, deren Röhre mit den Linsengläsern durch die Oeffnung c. aus der vorderen Wand des Altars hervorragt. An diese Vorderwand des Altars grenzt ein drei Ellen langer sargähnlicher breterner Kasten an, d., der an der Seite, wo er an den Altar anstößt, offen ist, um das Licht der Laterne durch die Röhre derselben hinein dringen zu lassen. An der hinteren Wand dieses Sarges ist ein schiefliegender Spiegel inwendig befestiget, e. Nach der Lage desselben ist oben auf der Decke des Sarges über dem Spiegel in ein dort aufgestelltes kleines bretternes Pult eine viereckige Oeffnung durchgeschnitten f., durch welche das Bild aus der Zauberlaterne, das in den schiefliegenden Spiegel geworfen wird, aus diesem Spiegel hindurch und nach der Höhe über den Altar zurückgeworfen wird. Um diese Oeffnung in dem Sarge zu verbergen, ist der Sarg so wie der ganze Altar mit einem schwarzen Tuche überkleidet, das aber über der Oeffnung f. wie eine Fallklappe ausgeschnitten ist, welche in demselben Augenblicke geöffnet wird, wo der Geisterbeschwörer ein darüber liegendes Buch hinwegnimmt, um daraus scheinbar die Beschwörungsformel zu lesen.

Die obere Decke des Altars besteht aus schwarz angestrichenem Eisenbleche und hat in der Mitte ein

rundes Loch, um der eindringenden Luft einen Zugang zu verschaffen, was für das Fortbrennen der Lampe in der Laterne nöthig ist. Ueber dieses Loch wird eine blecherne Kohlenpfanne mit glühenden Kohlen gestellt g., auf welche Weihrauch und einiges anderes angenehm duftendes stark dampfendes Harz für das nöthige Rauchwerk gestreut wird.

Wenn nunmehr das Bild mit der Figur, welche als Geist erscheinen soll, in die Laterne geschoben und nach dem schiefliegenden Spiegel in dem Sarge hingerichtet und die Klappe des Sargdeckels geöffnet wird, so wird das Bild aus dem Spiegel nach der aufsteigenden Rauchwolke der Kohlenpfanne zurückgeworfen, so daß es in derselben über dem Altare schwebt und sich bei der Bewegung des Rauches zu bewegen scheint. Jedoch ist hierbei zu beobachten, daß die Wände des Zimmers und besonders die Wand hinter der im Rauche schwebenden geistigen Erscheinung schwarz behängt seyn müssen, weil sie außerdem auf der weißen Mauerwand erscheinen würde.

Uebrigens müssen auch hier, so wie allemal, die Bilder verkehrt mit unterwärts gekehrten Köpfen in die Zauberlaterne geschoben werden, weil außerdem das durch die Linsengläser derselben schimmernde Bi.. nicht aufrechts, sondern verkehrt sich zeigen würde.

Zweite Belustigung.

Der magische Spiegel.

Das Zimmer wird hierzu wie bei der vorhergehenden ersten Belustigung durch eine schwarz bekleidete Wand in zwei Absonderungen getheilt und nur sehr

schwach erleuchtet. Hinter dieser Wand befindet sich der Gehülfe, welcher die hervorzurufende Person repräsentiren soll, in einem für die Erscheinung passenden Gewande, wobei jedoch darauf zu achten ist, daß die Stelle, wo der Gehülfe steht, stark beleuchtet werde, und auf denselben der volle Lichtglanz falle, der Raum aber, wo er sich befindet, schwarz bekleidet sey.

In dieser Wand des hinteren Raumes ist oberhalb derselben eine runde Oeffnung, Tab. IV. Fig. 25. a., die auf einen vor der Wand unter einem dort angebrachten schwarz behangenen Thronhimmel verborgenen schief liegenden Spiegel führt, b.

Unter diesem Spiegel ist an der Wand ein schief liegender gewöhnlicher Planspiegel befestiget f., der auf einem kleinen Untersatze ruht, und dessen Lage genau nach der schiefen Richtung des oberen Spiegels muß bestimmt werden, damit die in jenem Spiegel sich darstellenden Gegenstände in diesen Planspiegel fallen können.

Wenn sich nunmehr der Gehülfe hinter der Wand so stellt, daß er sich selbst durch das Loch a. in dem oberen Spiegel unter dem Thronhimmel erblickt, so wird auch sein Bild aus demselben in den darunter befindlichen Spiegel herabgeworfen, so daß diejenigen Personen, welche in einiger Entfernung vor diesen Spiegel hintreten, seine Gestalt und alle Wendungen und Bewegungen, die er macht, deutlich wahrnehmen. Sobald er aber zurücktritt, wird auch seine Gestalt wieder verschwunden seyn.

Der Künstler macht sich jetzt anheischig, irgend eine bekannte lebende aber entfernte Person herbei zu

rufen, um zu beobachten, wie ihr Befinden sey, oder womit sie sich eben jetzt beschäftige. Dem zufolge bedeckt er den schwachen Schimmer der wenigen düster brennenden Lichter durch einen Schirm, worauf er, um das Ganze schauerlicher zu machen, einiges Räucherwerk auf ein Kohlenbecken mit glühenden Kohlen streuet und seine Beschwörung beginnt. Plötzlich erscheint alsdann die durch den Gehülfen hinter der Wand repräsentirte verlangte entfernte Person in einem blendenden Lichtglanze in dem Spiegel. Sie breitet die Arme nach der Gesellschaft aus, macht mit dem Kopfe und mit den Händen verschiedene leicht zu deutende Bewegungen, und eben so schnell, als sie erschien, ist sie auch wieder verschwunden, worauf der vorher emporgezogene Vorhang über den Spiegel wieder herabwallt und das Ganze verhüllt.

Dritte Belustigung.

Ein Zimmer ohne Schaden plötzlich in Flammen zu setzen.

Man löse kleine Stücke Kampfer in gutem starken Weingeist auf, thue diese Kampferauflösung in eine blecherne Pfanne und setze sie in einem dunklen Zimmer über ein Kohlenbecken mit glühenden Kohlen, die aber blos glühen dürfen, ohne zu flammen, so daß die Kampferauflösung über den Kohlen abrauche. Hierdurch wird das dunkle Zimmer mit einem feinen unsichtbaren Nebel erfüllt, wovon die darin befindlichen Personen nichts spüren; sobald man aber ein brennendes Licht hereinbringt, so wird sich die mit dem feinen Dampfe erfüllte Luft plötzlich entzünden und das

Zimmer wird auf einen Augenblick in Flammen stehen, die aber, ohne etwas in dem Zimmer zu entzünden, im Augenblicke wieder verlöschen.

Vierte Belustigung.

Ein Tuch ohne Verletzung desselben anzuzünden.

Man holt zu dieser Belustigung ein Taschentuch herbei, das man vorher durchaus mit Wasser stark durchnäßt hat, so daß es an allen Stellen davon durchdrungen ist. So wird das Tuch in eine mit starkem Weingeist oder Branntwein gefüllte Schale gelegt, daß es durchaus von demselben benetzt wird. Nachdem man das Tuch aus der Schale herausgenommen und es über derselben hat abträufeln lassen, wird es über einen eisernen Stab gehängt und ein brennender Wachsstock darunter gehalten, an dessen Flamme sich das mit Weingeist durchnäßte Tuch entzündet und bis zu dem Verlöschen der Spiritusflamme fortbrennt, ohne dadurch beschädiget zu werden, sobald nur das Tuch durchaus und an allen Stellen vorher gehörig mit Wasser ist durchnäßt worden.

Fünfte Belustigung.

Wasser zu entzünden.

Es wird der Gesellschaft ein mit Wasser angefülltes Trinkglas mit der Bitte überreicht, dasselbe zu kosten und sich zu überzeugen, daß es wirklich nichts anderes als gewöhnliches unverfälschtes reines Trinkwasser sey. Dabei hält man aber ein mit Vitriol-Naphta angefülltes Arzneigläschen in der Hand verborgen; indem man das Wasserglas wieder in Empfang

nimmt und damit nach dem Tische zurücktritt und es hier niedersetzt, gießt man durch eine Neigung der Hand schnell die Naphta aus dem Gläschen auf das Wasser, wovon man nichts bemerken kann, da die auf dem Wasser schwimmende helle und durchsichtige Vitriol=Naphta von dem Wasser nicht zu unterscheiden ist. Hierauf streicht man mit der Flamme eines brennenden Wachsstockes über die Fläche des Wassers hin, wo sich die aufsteigenden feinen Dämpfe der Naphta schnell entzünden und so lange hell auflodernd brennen, so lange Stoff dazu vorhanden ist.

Sechste Belustigung.

Durch zwei hölzerne Puppen ein Licht auslöschen und wieder anzünden zu lassen.

Es bedarf hierzu blos zweier gewöhnlicher aus Holz geschnitzter oder gedrechselter Puppen von beliebiger Größe, die man auf zwei Bretchen oder auf kleinen Fußgestellen befestiget, um sie in einer mäßigen Entfernung von einander auf dem Tische einander gegenüber aufstellen zu können. In dem Munde der einen Puppe ist eine kleine blecherne Röhre in Gestalt eines dünnen Blaserohres befestiget, in deren äußere Mündung ein wenig Schießpulver gethan wird. Ein gleiches kleines blechernes Blaserohr ist auch in dem Munde der zweiten Puppe befestiget, in dessen äußere Oeffnung ein kleines Stückchen Phosphor gesteckt wird.

Man ergreift nunmehr eine von den auf dem Tische brennenden Kerzen, die man der ersten hölzernen Puppe mit dem Blaserohre, worin sich das Schießpulver befindet, nähert und die Mündung dieses Blaserohres

in die Flamme der Kerze bringt, wo sich dann das Pulver in dem kleinen Rohre sogleich entzünden und die Kerze auslöschen wird. Hierauf hält man den noch glimmenden Docht der ausgelöschten Kerze an die äußere Mündung der kleinen blechernen Röhre der zweiten Figur, aus welcher das Stückchen Phosphor hervorsteht, wo sich der Phosphor sogleich an dem glimmenden Dochte der Kerze entzünden und diesen wieder anzünden wird.

Auf ähnliche Art läßt sich auch ein zu dieser Belustigung, gleichsam aus Versehen, absichtlich ausgeputztes Licht mit der Spitze eines Messers sogleich wieder anzünden, wenn man auf die Spitze des Messers ein Stück Phosphor legt, das kaum von der Größe eines kleinen Waizenkornes zu seyn braucht, wenn man nur den Phosphor in die noch glimmende Lichtschnuppe hält.

Noch auffallender kann diese Belustigung auf folgende Art veranstaltet werden. Es werden vier Talglichter dicht neben einander auf den Tisch gestellt, wovon zwei angezündet werden, die anderen beiden Lichter aber unangezündet bleiben. Von den beiden frisch gegossenen Lichtern, welche unangezündet bleiben sollen, wird vorher der Docht derselben mit einer Nadel zertheilt, und in jedem also zertheilten Docht wird behutsam ein Stückchen Phosphor von der Größe eines Waizenkornes gelegt. In einer kleinen Entfernung von vier bis fünf Schritten von dem Tische schießt man eine mit Schießpulver geladene Pistole auf diese vier Lichter ab, so löscht das Pulver die zwei brennenden Lichter aus, während es den Phosphor der

anderen beiden Lichter entzündet, so daß diese in helle Flammen sich entzünden.

Bei diesen und anderen ähnlichen Belustigungen, die mit Phosphor angestellt werden, ist jedoch eine sorgfältige Vorsicht und Behutsamkeit zu empfehlen. Der Phosphor entzündet sich nämlich sehr leicht an der freien Luft, wenn er gerieben oder stark gedrückt wird, wo das Phosphorfeuer schnell um sich greift und schwer zu löschen ist. Deshalb wird der Phosphor in einem Fläschchen mit Wasser aufbewahrt, wo er unschädlich ist. Wenn man von einem Stängelchen Phosphor ein Stückchen mit einem Messer abschneiden will, so thut man sehr wohl daran, wenn man den Phosphor in eine Schale mit etwas Wasser legt und in dem Wasser ein Stückchen davon abschneidet. Auch ist es anzurathen, den Phosphor nicht mit bloßen Fingern anzugreifen und ihn nicht stark zu drücken oder zu reiben, sondern ihn lieber mit einer kleinen Zange subtil zu halten.

Siebente Belustigung.

Die feurige Geistererscheinung.

Man läßt der Gesellschaft freie Wahl, von den auf einem Papiere aufgezeichneten Namen bekannter Personen denjenigen zu bestimmen, wovon man die geistige Erscheinung zu sehen verlangt. Dieses Namenverzeichniß wird auf eine solche Art geordnet, daß ein jeder Name nur aus wenigen Buchstaben bestehet, deren Reihenfolge einem in den Nebenzimmer verborgenen Gehülfen durch eine darnach bestimmte Anzahl von Stößen in einen Mörser angegeben wird.

Der Buchstabe A, als der erste Buchstabe in dem Alphabete, wird durch einen einzigen Stoß, das B, als der zweite Buchstabe, durch zwei, das C durch drei, das K durch zehen, das M durch zwölf Stöße angedeutet, und so fort durch das ganze Alphabet. Wenn z. B. der Name Cato wäre gewählt worden, so wird dieser Name erst durch drei langsam auf einander folgende Stöße in den Mörser, dann nach einer kleinen Pause durch einen Stoß, dann wieder zur Bezeichnung des T durch neunzehn, und endlich nach einer abermaligen kurzen Pause zur Bezeichnung des letzten Buchstabens des Namens O durch vierzehn Stöße angekündigt. Hierbei hat der in dem Nebenzimmer verborgene und an der Thüre lauschende Gehülfe nur nach den bemerkten Stößen die Buchstaben der Reihe nach, nach der Anzahl dieser Stöße sich leise zu nennen und jeden Buchstaben einzeln auf ein Papier zu schreiben, bis der Name vollendet ist.

Man legt nunmehr ein wenig Weihrauch in einen metallenen Mörser und stößt nach Beschaffenheit der Buchstaben so oft kräftig langsam mit der Mörserkeule in den Mörser, als jeder einzelne Buchstabe des Namens verlangt. Nach jedem einzelnen Buchstaben hält man eine kurze Pause, die man dadurch ausfüllt, daß man, anstatt mit der Mörserkeule zu stoßen, den Weihrauch in dem Mörser mit der Mörserkeule blos zerreibt, wodurch das Ganze besser verborgen wird, als durch bloßes Pausiren.

Wenn der gewählte Name auf diese Art vollendet angedeutet worden ist, so schlägt man mit der

Mörserkeule einige Male an die innere Wand des Mörsers und schüttet den klar zerriebenen Weihrauch auf die glühenden Kohlen eines bereit stehenden Kohlenbeckens, um dem Gehülfen in dem Nebenzimmer Zeit zu lassen, die folgende Erscheinung zu besorgen.

Er zeichnet nämlich auf einen an der Wand befestigten mit Lackmuß gefärbten bogenweißen Papier mit einem Stückchen Phosphor ein Gesicht oder auch einen Todtenkopf und darüber den ihm eben angedeuteten Namen. Zugleich bestreicht er auch ein unter dem gemalten Gesichte aufgehängtes langes Tuch, das mit seinen Falten eine Art von Talar oder Gewand bildet, mit demselben Phosphor, mit einigen lang herungezogenen Streifen, worauf er die bis dahin dunkel brennende Lampe, wodurch das Gemach schwach erleuchtet war, auslöscht, so daß dieses völlig verfinstert wird.

Wenn dieses geschehen und alles gehörig vorbereitet worden ist, so giebt er an der verschlossenen Thüre daran ein Zeichen durch ein leises Klopfen, worauf die Thüre rasch geöffnet wird und die Zuschauer ersucht werden, in das finstere Seitengemach einzutreten, wo sie an der Wand die hellleuchtende feurige Gestalt und den darüber leuchtenden Namen erblicken werden, indem bekanntlich der Phosphor und alles, was damit gezeichnet und geschrieben wird, im Finstern in helleuchtenden Zügen erscheint. Wenn das Leuchten dieser Züge hin und wieder etwas nachlassen will, so darf man nur mit der flachen Hand oder mit einem Tuche darüber hinfahren, wo das Leuchten alsdann hierdurch noch auf einige Zeit unterhalten wird, und man dabei zugleich einen lichten weißen Rauch

aus den Zügen der Zeichnung aufsteigen siehet. Wenn man auf die leuchtenden Züge der Figur bläset, so verschwinden sie im Augenblicke, aber eben so schnell erscheinen sie auch wieder wie vorher.

Achte Belustigung.

Die Todten-Erscheinung.

Auch diese Erscheinung wird durch einen Vertrauten in einem finsteren Seitenzimmer bewirkt und von ihm selbst dargestellt. Derselbe hüllt sich in ein weißes einem Todtengewande ähnliches weißes Tuch, nachdem er eine Auflösung von Salz und Safran in starkem Weingeiste in eine irdene Schale geschüttet und etwas lockere Baumwolle darein getaucht und sie mit dieser Flüssigkeit durchnäßt hat, worauf er die Baumwolle mit einem bis dahin verborgenen Lichte anzündet und das Licht auslöscht.

Der Schein dieser Spiritusflamme giebt den Personen, welche davon beleuchtet werden, ein schauderhaftes Ansehen; denn das Gesicht so wie die Hände und das Weiß des Gewandes erscheinen in einer der Verwesung ähnlichen grünen Farbe, so wie das Roth der Lippen und Wangen einen schwärzlich olivenfarben ähnlichen Anstrich erhält.

Der Gehülfe stellt sich jetzt so, daß er von der Spiritusflamme beleuchtet wird, und wenn in dem angrenzenden Zimmer die brennenden Kerzen einstweilen entfernt und das Zimmer verfinstert worden ist, und nunmehr die Thüre des Seitenzimmers aufgemacht wird, um die Gesellschaft hineinblicken zu lassen, schreitet er langsam feierlich aus dem Hintergrunde desselben

hervor und der Spiritusflamme entgegen, um vielleicht einige an ihn gerichtete Fragen mit dumpfer hohler Stimme zu beantworten. So schwebt er langsam an der offenen Thüre vorüber, um seinen Anblick den Augen der Gesellschaft nach einigen Augenblicken wieder zu entziehen, worauf die Thüre wieder zugemacht und das Zimmer wiederum erhellet wird.

Neunte Belustigung.

Eisen sich auf dem Körper schmieden zu lassen.

Man streckt sich, auf dem Rücken liegend, auf zwei Stühlen so aus, daß nur der Kopf auf dem Rande des obenstehenden Stuhles, die Fersen der beiden Füße aber auf den untenstehenden Stuhle ruhen, der übrige Körper aber zwischen den beiden Stühlen ausgestreckt schwebt, wobei die Arme über die Brust gelegt werden und ein Tuch über das Gesicht gelegt wird. Während ein Paar Personen zu dem Kopfe und zu den Füßen hintreten und die beiden Stühle festhalten, damit sie nicht unter dem darauf Liegenden hinweggleiten können, wird ein Bret auf den Körper in die Gegend des Unterleibes gelegt, auf welches ein mäßiger Ambos gestellt wird. Jetzt wird ein glühendes Eisen vermittels einer eisernen Zange herbeigebracht und auf den Ambos gelegt, indem ein Paar zu beiden Seiten stehende Personen mit Schmiedehämmern auf das glühende Eisen schlagen und es schmieden, worauf der Ambos nebst dem Brete wieder hinweggenommen werden.

So gefährlich und schwierig auch dieses Stück zu seyn scheint, so leicht ist es gleichwohl auszuführen,

wenn nur diejenige Person, die das Eisen auf sich schmieden lassen will, stark genug ist, den Ambos auf dem schwebenden Körper zu tragen. Da nämlich jeder harte Körper, der auf ein elastisches Hinderniß trifft, sogleich mit der anstoßenden Geschwindigkeit wieder abspringt, so daß sich der Stoß oder Schlag durch den elastischen Körper nicht fortpflanzen kann: so empfindet die zwischen den beiden Stühlen auf obige Art ausgestreckte Person auf dem frei schwebenden Körper eben so wenig etwas von den Hammerschlägen, als man in der Hand etwas empfindet, in welcher man durch einige Hammerschläge einen Feuerstein zerschlägt. So wie hier der Hammer von dem Steine sogleich von selbst wieder zurückspringt, da dieser an der schwebend gehaltenen Hand eine elastische Unterlage hat, eben so springen auch die Hämmer vermöge der elastischen Unterlage des schwebend ausgestreckten Körpers von dem Amboße schnell wieder zurück, ohne daß sie Zeit dazu erhielten, sich durch den Ambos hindurch nach dem unten ausgestreckten Körper fortzupflanzen.

Zehnte Belustigung.

Das chemische Farbenspiel.

Man vermischt einen Theil feingepülverten Braunstein mit drei Theilen gereinigtem Salpeter, und läßt diese Masse in einem Schmelztiegel bedeckt so lange im Feuer glühend schmelzen, bis sie zu einem dicken Salze wird. Wenn man mit einem blechernen Löffel ein wenig von dieser Masse aus dem Schmelztiegel herausnimmt, es in eine Tasse mit Wasser wirft, und

sich hier das Salz schnell mit einer lebhaften dunkelgrünen Farbe auflöset; so ist dieses ein Zeichen, daß die Masse gut sey. Man nimmt hierauf die Masse aus dem Schmelztiegel heraus, zerschlägt sie in kleine Stücke und verwahrt sie in einem wohl verstopften Glase zum Gebrauche.

Um nun die oben genannte Belustigung damit anzustellen, nimmt man einige Stückchen von der Größe einer Erbse von diesem Salze aus dem Glase heraus, das sogleich wieder zugestopft wird, und schüttet sie in ein mit reinem Wasser angefülltes Becherglas. Sogleich wird sich auch die schöne Erscheinung des oben erwähnten Farbenspiels zeigen. Es wird sich nämlich ein herrliches Grün in dem Wasser verbreiten. Allmählig löst sich jedoch diese grüne Farbe in eine violette Farbe auf, die alsdann sich wiederum in eine liebliche rothe Farbe verwandelt.

Eilfte Belustigung.

Einer rothen Rose ein lebhafteres Roth zu geben und sie alsdann grün zu färben.

Man braucht blos eine gewöhnlich blaßrothe Rose mit einigen Tropfen Vitriolspiritus zu besprengen, so erhält sie eine lebhafte hochrothe Farbe. Besprengt man die Blume aber mit etlichen Tropfen Salmiakgeist, so färbt sie sich grün. Soll jedoch die grüngefärbte Rose ihre rothe Farbe wieder erhalten, so benetzt man sie wiederum mit Vitriolgeist.

Zwölfte Belustigung.

Das verwandelte Wintergemälde.

Man wählet hierzu einen Kupferstich oder eine mit der Feder verfertigte Zeichnung, auf welcher eine Wintergegend dargestellt ist.

Ferner bereitet man sich eine Flüssigkeit, die auf folgende Art aus dem bekannten Minerale, dem Kobalt oder Kobold verfertiget wird. Man schüttet vier Loth reinen Salpetergeist in ein Glas, und thut nach und nach so viel von klar gestoßenem Kobalt hinzu, als sich in dem Salpetergeiste auflösen läßt, wobei man sich jedoch das Gewicht dieses Kobaltpulvers merken muß. Diese Kobaltauflösung wird, hierauf durchgeseihet oder filtrirt, und dasjenige, was sich davon nicht auflöset, wird mit Wasser abgesüßet, getrocknet und gewogen, und von dem ersteren Gewichte des Kobalts abgezogen, um zu erfahren, wieviel davon durch den Salpetergeist sey aufgelöset worden. Nach dem gefundenen Gewichte des wirklich aufgelösten Kobalt, nimmt man eben so viel gewöhnliches Kochsalz, das man in eine gläserne Retorte schüttet, worauf man die filtrirte Auflösung des Kobalts dazu gießet und alles bei einem gehörigen Grade von Feuer aus der Sandkapelle beinahe bis zur Trockenheit übertreibt. Dasjenige, was hierbei übergegangen ist, taugt hierher zu weiter nichts, aber zu demjenigen, was in der Retorte zurückbleibt, schüttet man drei bis vier Loth destillirtes Wasser, womit alles, was noch aufgelöst werden kann, vollends aufgelöst, alsdann filtrit und in einem verstopften Glase aufgehoben wird.

Auf eine kürzere und leichtere Art läßt sich eine solche Tinktur, welche die nämliche Wirkung hervorbringt, dadurch bereiten, daß man auf ein Loth von der besten blauen Stärke, von einer recht dunkelblauen Farbe, in einem Glase mit engem Halse drei Loth Königswasser gießet, und das wohlverstopfte Glas etliche Tage lang in einer gelinden Wärme ruhig stehen läßt, worauf man vier bis sechs Loth reines Wasser dazu gießet und das Ganze filtrirt, um es ganz helle zu machen.

Alles dasjenige, was man mit der einen oder der andern von diesen beiden Tinkturen schreibt oder malt, wird man nicht eher sehen können, als bis man das Papier in eine gelinde Wärme, oder auch an die heißen Sonnenstrahlen bringt, wo dann das Geschriebene oder Gemalte in einer Meergrünen Farbe zum Vorschein kommt, die aber wieder verschwindet, wenn das Papier wieder erkaltet, so daß sich die damit anzustellenden Belustigungen bei jedesmaliger neuer Erwärmung des Papiers nach Belieben wiederholen lassen.

Mit dieser Flüssigkeit malet man nun an die kahlen Bäume und Sträucher, und auf die weißen mit Schnee bedeckten Fluren, Laub und Gras, auf die Zeichnung der Wintergegend, wobei man zu denjenigen Gegenständen, welche entfernt stehen, die Flüssigkeit etwas verdünnet, um das Grüne desselben etwas mehr abzudämpfen.

Dieses Gemälde läßt man gut trocknen, worauf man die Luft und die übrigen Gegenstände mit ihren natürlichen Farben malt, das Gemälde alsdann unter

Glas und Rahmen faßt, den man auf der Rückseite mit darüber geleimten Papier bedeckt.

Wenn man nun dieses Gemälde über ein Becken mit glühenden Kohlen stellt, oder es an ein gelindes Feuer hält, so wird sich die vorige rauhe Winterge= gend mit dem schönsten Grün des Sommers schmücken.

Wenn man bei der vorhin erwähnten ersten Art von Bereitung dieser Flüssigkeit nach der ersten Auf= lösung des Kobalts anstatt des Küchensalzes gereinig= ten Salpeter nimmt, und übrigens so verfährt, wie es beschrieben worden ist, so erhält man eine zweite ähnliche aber rosenfarbige Flüssigkeit, welche eben so wie die grüne Tinktur an der Wärme sichtbar wird, und in der Kälte wieder verschwindet.

Dreizehnte Belustigung.

Eine unsichtbare Schrift durch Wasser erscheinen zu machen.

Man läßt gepülverte helle und reine Alaune in reinem Wasser auflösen, und schreibt mit einer neuge= schnittenen Schreibfeder mit dieser Alaunauflösung auf ein etwas grobes nicht blendend weisses Concept= papier, diese Schrift läßt man trocknen, wo dann nichts davon zu bemerken ist. Wenn man aber das also beschriebene Papier einige Male durch frisches rei= nes Wasser zieht, so erscheint die Alaunschrift in wei= ßen Zügen, die sehr deutlich zu erkennen sind, beson= ders wenn das Papier gegen das Licht gehalten wird.

Auf eine ähnliche Art läßt sich eine dergleichen unsichtbare Schrift mit schwarzen Zügen bewerkstelli= gen, wenn man anstatt der Alaune gepülverten

Vitriol in reinem Wasser auflöset, und damit mit einer neugeschnittenen Feder auf Papier schreibt, die Schrift aber trocknen läßt, wo alsdann von derselben nichts zu sehen ist. Ferner kocht man ein Loth klar gestossener Galläpfel in einem halben Maße oder in einem Nößel Wasser, welches man durchseihet, und in einer Schale bereit hält. Wenn man nun einen Schwamm mit diesem Galläpfelwasser anfeuchtet, und damit über die unsichtbare Schrift hinstreicht, so erscheint sie sogleich in schwarzen Zügen, wie mit gewöhnlicher schwarzer Tinte geschrieben.

Eben so kann man auch Goldglätte in Weinessig kochen, und diese Mischung durch ein Tuch seihen. Hierauf muß man mit einer frisch geschnittenen, in Citronensaft getunkten Feder auf ein Papier schreiben und die Schrift trocknen lassen, die sich alsdann in milchblauen Zügen auf dem Papiere darstellt, wenn man einen Schwamm in jenes Wasser taucht und damit über die Schrift hinstreicht.

Diese und andere ähnliche sogenannte sympathetische Tinten lassen sich zu mancherlei angenehmen Belustigungen anwenden. So kann man einige Blätter weißes Papier bereit halten, und auf ein jedes Blatt mit gewöhnlicher Tinte eine beliebige Frage, darunter aber eine dazu passende Antwort mit einer sympathetischen Tinte schreiben, die nach dem Trocknen nicht zu sehen und auf die oben beschriebene Art sichtbar zu machen ist.

Dergleichen Fragen und Antworten können unter andern folgende seyn:

Wie ist die Gemüthsart des Herrn oder der Madame N. N. beschaffen?

Antwort: Wie Aprilwetter.

Womit hat N. N. Aehnlichkeit?

Antwort: Mit einer Wetterfahne.

Womit ist N. N. zu vergleichen?

Antwort: Mit dem bescheidenen Veilchen.

Werde ich meinen stillgenährten Herzenswunsch erreichen?

Antwort: Mit der Zeit bricht man Rosen.

Kann ich auf die Liebe meines Freundes rechnen?

Antwort: Liebe ist nur das Darleihen für Liebe.

Liebt mich mein Freund treu und aufrichtig?

Antwort: So wie du ihn liebst.

Werde ich glücklich seyn?

Antwort: Das schönste Glück mußt du in dir selbst gründen.

Vierzehnte Belustigung.

Eine Schrift in die Ferne zu zeigen.

Man zeichne die Schrift mit schwarzer Farbe und mit ziemlich großen Schriftzügen auf einen gewöhnlichen Planspiegel, jedoch verkehrt, so daß die Wörter von der rechten Seite zur linken hin auf eine solche Art geschrieben werden, wie sie sich auf der Rückseite eines beschriebenen Papiers gegen das Licht gehalten zeigen. Hierauf nimmt man ein großes linsenförmig geschliffenes Glas und läßt die Strahlen eines hellen Ker-

zenlichtes auf die Schrift fallen, wobei man den Spiegel auf eine solche Art richtet und neiget, daß der davon zurückprallende Lichtglanz an die dunkle Wand eines Zimmers, oder an sonst einen beliebigen Ort blendend hinfalle, wo sich dann die Schrift des Spiegels deutlich spiegeln wird. Auf diese Art läßt sich diese Schrift auch über die Straße hinweg, durch das Fenster eines Zimmers oder nach einem andern entfernten Orte hinleiten.

Fünfzehnte Belustigung.

Eine unsichtbare Schrift gegen das Licht gehalten zu lesen.

Man vermische Bleiweiß mit dem Schleime von aufgelöstem Gummi Tragant, und schreibe damit auf Papier, so kann man diese Schrift nicht eher lesen, als bis sie gegen das Licht gehalten wird.

Sechzehnte Belustigung.

Eine verbrannte Schrift auf der Hand erscheinen zu lassen.

Man schreibe mit einer neugeschnittenen, in scharfes Salzwasser oder auch in Urin getauchten Feder diejenigen Wörter, welche man alsdann auf ein Papier schreiben und verbrennen will, mit den nämlichen Schriftzügen auf den Rücken der Hand; wobei man nur darauf zu sehen hat, daß die Hand ganz trocken und nicht etwa von Schweiß befeuchtet sey, auch daß die Buchstaben nicht in einander fließen, sondern deutlich sich darstellen, worauf man die Schrift auf der Hand trocken werden läßt.

Dieselbe unsichtbare Schrift auf der Hand wird alsdann mit gewöhnlicher schwarzer Tinte auf ein Blatt Papier geschrieben. Wenn diese Schrift gehörig abgetrocknet ist, so verbrennt man das Papier und reibt die Asche des Papiers auf dem Rücken der Hand, so erscheint die darauf befindliche unsichtbare Essigschrift mit schwarzen Zügen.

Siebzehnte Belustigung.

Eine Schrift von dem Papier verschwinden, und wieder erscheinen zu lassen.

Man schreibe mit gewöhnlicher schwarzer Tinte eine beliebige Schrift auf Papier und lasse sie völlig trocken werden. Hierauf verdünne man Scheidewasser durch so viel Regenwasser, als erforderlich ist, damit dasselbe das Papier nicht durchfresse. In diese Flüssigkeit tauche man einen Schwamm, womit man über die Schrift hinstreicht, so verschwindet die Schrift von dem Papiere. Zugleich hält man aber in einer Schale Weinsteinöl bereit. In dieses taucht man einen andern Schwamm, womit man nach einiger Zeit, wenn die vorige Flüssigkeit auf dem Papiere verdunstet ist, über die unsichtbar gewordene Schrift hinstreicht, so erscheint sie in gelben Zügen wieder.

Auf ähnliche Art läßt sich eine gewöhnliche Schrift durch folgende Mittel von dem Papier hinwegbringen:

Man befeuchte die Schrift vermittels eines Schwammes mit dem Safte einer Zitrone oder eines sauern Apfels, und reibe nach ein Paar Stunden die

Stelle mit einem wollenen Läppchen; so verschwinden die sämmtlichen Buchstaben.

Auch kann man Salpeter und Vitriolöl, jedes zu gleichen Theilen mit einander destilliren, und vermittels eines in diese Flüssigkeit getauchten Schwammes, die Schrift damit benetzen, wodurch sie von dem Papiere verschwindet.

Eben so läßt sich auch eine Schrift auf eine für das Papier unschädliche Art auslöschen, wenn man Alaun nimmt, sie mit dem Safte von bitteren Pomeranzen pulverisiret, das Pulver an der Sonne trocknet, und die Schrift damit reibt.

Achtzehnte Belustigung.

Eine verblichene Schrift wieder aufzufrischen.

Man stoße Galläpfel in einem Mörser zu einem groben Pulver, lege sie einen Tag über in Branntwein und destillire die Flüssigkeit; oder man koche Galläpfel in Weinessig. In diese Flüssigkeit tauche man Baumwolle oder einen Schwamm, und benetze damit die verblichene Schrift, so kommen die Buchstaben wieder ganz schwarz, wie frischgeschrieben zum Vorschein.

Neunzehnte Belustigung.

Tinten, deren Schriftzüge in kurzer Zeit verschwinden.

Man lasse Galläpfel mit Scheidewasser kochen, thue alsdann Vitriol, und ein wenig arabischen Gummi nebst Salmiak darunter, so giebt dieses eine Art von Tinte, welche die Eigenschaft hat, daß die damit

geschriebene Schrift binnen vier und zwanzig Stunden wiederum verschwindet.

Eine ähnliche Tinte verfertigt man dadurch, daß man Weidenkohlen mit Regenwasser wohl zerreibt und unter einander mischt. Die mit dieser Flüssigkeit geschriebenen Züge werden alsdann binnen fünf bis sechs Tagen wieder verschwinden. Eben dasselbe geschieht auch, wenn man eine Unze Salmiak vier bis fünf Tage lang in Scheidewasser weichen läßt und alsdann vier Stückchen von dem gewöhnlichen schwarzen Probiersteine, wie ihn die Goldschmiede gebrauchen, zu einem feinem Pulver zerreibt, das man in diese Flüssigkeit schüttet, und auf diese Art daraus eine Tinte macht. Die mit dieser Tinte geschriebenen Züge werden ebenfalls binnen wenigen Tagen verschwinden.

Zwanzigste Belustigung.

Auf einem in ein Buch gelegten leeren Blatte Papier eine schwarze Schrift erscheinen zu lassen.

Diese Belustigung ist eine der wunderbarsten und interessantesten Belustigungen, die mit den sympathetischen Tinten anzustellen sind.

Man läßt eine Unze Silberglätte mit vier Unzen destillirten Weinessig bei gelinder Wärme ausziehen, und filtrirt diese Flüssigkeit, die ganz hell ist, so daß nichts davon zu bemerken ist, wenn man mit einer neugeschnittenen Feder damit auf Papier schreibt und die Schrift trocknen läßt.

Nächst diesem Silberglättenessig verfertiget man sich auf folgende Art, eine zweite dazu gehörige

Flüssigkeit. Man vermischet nämlich ein Loth Auripigment mit zwei Loth gutem ungelöschten Kalke in einem irdenen Topfe, gießet eine halbe Maßkanne Wasser darauf, und läßt das Ganze über einem gelinden Feuer bis zur Hälfte einkochen, wobei jedoch die Mischung öfters umgerührt wird, damit sie nicht überlaufe, weshalb man auch einen Topf dazu wählen muß, der von dem Wasser nicht ganz voll ist. Auch muß man sich wohl vorsehen, daß man bei dem Sieden dieser Mischung, die aufsteigenden giftigen Dämpfe nicht einathme, weil das Auripigment oder Operment aus einem natürlichen Gemische von Arsenik und Schwefel bestehet, weshalb es anzurathen ist, sich während des Kochens desselben, Mund und Nase mit einem Tuche zu verhüllen.

Wenn die genannte Flüssigkeit zur Hälfte eingekocht ist, so wird sie von dem Feuer hinweggenommen um sie erkalten zu lassen und sie in eine gläserne Flasche durch Löschpapier zu filtriren, wodurch man einen übelduftenden Liquor erhält, dessen starker, durchdringender, faulen Eiern ähnlicher Geruch, der Beweis von der Güte und Wirksamkeit desselben ist, und den man in einer festverstopften Flasche wohl verwahren muß. Die Wirksamkeit dieses Liquors ist so stark, daß er nicht allein ein starkes Buch, sondern auch eine mäßige Mauer durchdringt.

Man schreibt nunmehr auf einige Blätter weißes Papier verschiedene beliebige Fragen, die man will beantworten lassen, mit gewöhnlicher schwarzer Tinte, und unter die Frage eines jeden Blattes schreibt man mit dem Silbergletteneſſig die dazu passende Antwort,

von welcher nichts zu bemerken ist, sobald die Schrift trocken geworden.

Diese Frageblätter werden einer Person aus der Gesellschaft übergeben, um sich eine Frage, die sie beantwortet zu haben wünscht, davon zu wählen. Das gewählte Blatt läßt man sich einhändigen und legt es zwischen die Blätter eines Buches, das hinter dem letzten Blatte auf der Pappe des Einbandes eine Art von Brieftasche hat, die sich hinten an dem Rücken des Buches öffnen läßt, um sie desto besser zu verbergen. In diese Brieftasche legt man vorher ein Stück wollenen Flanells, das man mit dem genannten Liquor stark durchgenäßt hat, worauf man das Buch mit der darin liegenden Frage mit einem Band fest zusammenbindet, und es so einige Minuten lang liegen läßt. Wenn man hierauf das Buch öffnet und das darin gelegte Blatt Papier mit der gewählten Frage herausnimmt, so wird der durch die Poren des Buchs hindurch gedrungene Duft jenes Liquors seine Kraft auf die Schrift mit dem Silberglätteneßig geäussert haben, so daß sich die vorher unsichtbare Antwort auf die Frage in dunkelbraunen schwärzlichen Zügen darstellt.

Mit diesem Liquor lassen sich verschiedene andere sehr überraschende Belustigungen anstellen. So kann man z. B. eine kleine hölzerne Figur, die einen vor seiner Staffelei sitzenden Maler vorstellt, in einem zierlichen hölzernen Gehäuse aufstellen, das an der vorderen Seite durch eine Thüre kann verschlossen und geöffnet werden. Auf einige Blättchen weißes Papier

zeichnet man, nach einigen darunter gelegten auf Papier mit schwarzer Tusche gemalten Schattenrissen bekannter Personen, die Umrisse dieser Silhouetten mit dem Silberglättenessig und füllt diese äußeren Umrisse des Gesichts vermittels eines feinen Pinsels mit diesem Silberglätteneſſig aus, die man trocknen läßt.

Ein solches Blättchen Papier stellt man nun auf das Bretchen der Staffelei, welches mit grünem Tuch überzogen ist, das man jedesmal vorher mit dem oben genannten Liquor durchnäßt hat, worauf die Thüre des Gehäuses zugemacht wird. Wenn man alsdann nach kurzer Zeit das Gehäuse öffnet, so wird sich der vorher unsichtbare Schattenriß des gewählten Gesichts darstellen.

Ein und zwanzigste Belustigung.

Benützung verschiedener anderer sympathetischer Tinten.

Zu mancherlei ähnlichen chemischen Belustigungen lassen sich verschiedene andere leicht zu bereitende sympathetische Tinten benützen, wovon die damit gezeichneten Schriftzüge entweder durch eine andere Flüssigkeit, oder durch die Wärme, oder durch die freie Einwirkung der Luft und auf andere Art zum Vorschein gebracht werden.

Zu der erstgenannten Art von sympathetischen Tinten gehört denn namentlich auch die folgende. Man löset etliche Gran Gold in ein wenig Königswasser auf und verdünnet diese Auflösung mit dreimal so vielem destillirten Regenwasser. Ferner löset man in etwas Königswasser nach und nach so viel englisches Zinn auf,

als es in sich aufnehmen kann, worauf man diese Flüssigkeit filtrirt, und eben soviel destillirtes Wasser dazu gießt.

Mit der erstgenannten Goldauflösung schreibt man vermittels einer frisch geschnittenen Feder irgend etwas auf weißes Papier, was man im Schatten völlig trocken werden läßt, wo alsdann von der Schrift nichts zu bmerken ist. Wenn man aber einen Schwamm mit der Zinnauflösung benetzt und damit über die unsichtbare Schrift hinstreicht, so erscheint sie in einer schönen Purpurfarbe.

Diese geschwächte Goldauflösung läßt sich auch noch auf eine andere Art anwenden. Wenn man damit schreibt und die Schrift trocknen läßt, so wird diese binnen einer Stunde oder binnen zwei Stunden auf dem Papier sichtbar, ohne daß man nöthig hat, sie mit der Zinnauflösung zu benetzen, indem man sie nur der freien Luft auszusetzen braucht, wo sie sich nach und nach röthet und allmählig dunkelviolet und endlich beinahe schwarz färbt. Wenn man hingegen eine solche mit dieser Goldauflösung gezeichnete Schrift in einem wohlverschlossenen Kästchen, vor dem Zugange der freien Luft verwahrt, so bleibt sie drei bis vier Monate lang unsichtbar, und nur erst nach dieser Zeit färbt sie sich auf dem Papier.

Es läßt sich auch anstatt der vorigen Goldauflösung blos Wasser benützen, worin klargestoßene Galläpfel etliche Tage lang eingeweicht worden sind. Wird die mit diesem Galläpfelwasser gezeichnete Schrift durch Wasser gezogen, worin etwas Vitriol ist aufgelöset

worden, so erscheint sie sogleich in schwarzen Schrift=zügen.

Eben so kann man auch mit der Vitriolauflösung in Wasser, wozu ein wenig Scheidewasser gegossen wird, auf ein Papier schreiben, wovon nach erfolgter Ab=trocknung nichts zu bemerken ist; wenn man aber mit einer vorherbereiteten Extraktion des bekannten Ber=linerblaues die unsichtbare Schrift überstreicht, so er=scheint sie schön blau gefärbt.

Zu denjenigen sympathetischen Tinten, welche sicht=bar werden, wenn man sie an das Feuer hält, dienen folgende Flüssigkeiten:

Essig, Zitronensaft, Zwiebelsaft, Eiweiß, das mit Wasser verdünnet worden ist, die Auflösung des Vit=riols, verdünntes Scheidewasser, verdünnter Vitriol=spiritus, die Auflösung des Salmiaks, so wie die Auf=lösung der Alaune und die Auflösung des Küchensalzes. Alles dasjenige, was mit der einen oder der anderen von diesen Flüssigkeiten geschrieben worden ist, wird an der Wärme sichtbar und läßt sich zu vielfältigen Belustigungen anwenden.

So kann man auf einige Blätter Papier verschie=dene Fragen mit gewöhnlicher Tinte, und darunter die darauf passende Antwort mit einer von den eben ge=nannten sympathetischen Tinten schreiben. Man läßt nun einer Person aus der Gesellschaft ein solches Blatt mit einer beliebigen Frage wählen, legt dasselbe in ein hölzernes Kästchen, in welches eine Tafel von starkem Messing oder Eisenblech paßt. Diese Tafel wird über dem Feuer heiß gemacht und auf das Papier in dem Kästchen gelegt, worauf sich alsdann die Antwort auf

dem Papiere darstellt, wenn es nebst der blechernen Tafel aus dem Kästchen genommen wird.

Eben so kann man auch eine Antwort auf eine darüber gesetzte Frage, die aber nur aus wenigen Buchstaben bestehen darf, mit einer solchen sympathetischen Tinte auf ein Blättchen Papier schreiben, welches wie ein Brief=Couvert zusammengelegt wird. Nur muß man genau darauf sehen, daß die Spitzen des Papieres genau über derjenigen Stelle zusammentreffen, wo die Antwort auf die Frage darunter befindlich ist. Wenn man nun Siegellack auf diese Stelle tropft, und es eine kleine Weile brennen läßt und das Petschaft alsdann darauf drückt, so wird sich bei Erbrechung des Siegels die Antwort zeigen.

Zu solchen sympathetischen Tinten, welche an der freien Luft sichtbar werden, gehört nächst der oben erwähnten Goldauflösung auch eine Auflösung von etwas feinem Silber in Scheidewasser, das man mit etwas destillirtem Regenwasser verdünnet, damit es das Papier nicht durchfressen könne. Oder es läßt sich hierzu auch eine Auflösung des Bleies in starkem Weinessig, so wie eine dergleichen Auflösung des Kupfers in Scheidewasser und eine Auflösung des Zinnes in Königswasser zu mancherlei Belustigungen anwenden.

Man schreibt z. B. auf einige Blättchen Papier mit gewöhnlicher Tinte verschiedene Fragen, mit einer der eben erwähnten sympathetischen Tinten aber schreibt man die dazu gehörigen Antworten, worauf diese Blätter sorgfältig in einem Buche oder in einem Kästchen wohl verwahrt werden. Man läßt nun Jemand ein solches Blatt mit der darauf stehenden Frage wählen,

es zu sich stecken, mit der Aufforderung, das Papier zu Hause der freien Luft auszusetzen, wo sich an dem folgenden Tage die Antwort zeigen wird.

Einige Vorschriften zur Verfertigung vorzüglich guter schwarzer und bunter Tinte.

1) Bereitung einer sehr guten dauerhaften schwarzen Tinte.

Zu der schwarzen Tinte benutzt man im Allgemeinen Galläpfel, Vitriol, Essig, Gummi u. d. gl., und die Art der Bereitung derselben ist sehr verschieden; aber so vielfältig auch die Vorschriften zu der Verfertigung dieses chemischen Kunstproduktes sind, so befriedigen sie gleichwohl selten die Erwartung. Die Vorzüge einer guten Tinte bestehen hauptsächlich darin, daß sie leicht fließe, ohne das Papier zu besudeln, daß sie schön schwarz erscheint, ohne daß diese Schwärze der Schrift verbleiche oder vergelbe und unleserlich werde, sondern daß sie von fester Dauer sey. Diesen Forderungen entspricht die hier folgende Anleitung zur Zusammensetzung einer solchen Tinte ganz besonders:

Man stoße sechs Loth gute Galläpfel in einem Mörser zu einem klaren Pulver, vermische diese mit zwei Loth pulverisirten Vitriol, thue diese Mischung in einen irdenen Topf, indem man eine Maßkanne Weinessig darüber schüttet, und es über einem mäßigen Feuer kochen und etliche Male aufwallen läßt, worauf man zwei Loth klargestoßenen reinen arabischen Gummi hinzuschüttet, und nachdem alles einigermaßen abgekühlt ist, es in eine gläserne Flasche füllet und darin die Tinte wohl verwahrt.

Diese Tinte fließt nicht allein bei dem Schreiben gehörig sogleich schön schwarz aus der Feder, sondern sie behält auch während einer langen Reihe von Jahren ihre Schwärze fest und dauerhaft, so schön als anfangs, ohne daß sie wie viele andere schwarze Tinten nach einiger Zeit schimmelte.

Wenn sich nach einiger Zeit ein Satz in dem Tintenfaße oder in der Flasche bildet, so kann auch dieser noch zu einer sehr guten Tinte benützt werden, wenn er verhältnißmäßig durch Weinessig verdünnet wird. Jedoch ist es besser, wenn man die Tinte in der Flasche von Zeit zu Zeit umrüttelt und die Tinte in dem Tintenfasse täglich vor dem Schreiben mit einem Hölzchen oder mit einer Feder umrührt und auf diese Art keinen Satz entstehen läßt.

2) Bereitung einer guten rothen Tinte.

Man thue zwei Loth Fernambukspähne mit einer Viertels-Maßkanne oder einem halben Nösel Weinessig in eine Glasflasche und lasse die Mischung eine Nacht hindurch ruhig stehen. An dem folgenden Morgen wird die Flasche mit der Mischung offen in einen mit Wasser gefüllten irdenen Topf über ein mäßiges Feuer gesetzt, worin sie so lange sieden muß, bis die Flüssigkeit in der Flasche die verlangte schöne rothe Farbe erhalten hat, worauf zwei Quentchen fein pulverisirte Alaune und ein Quentchen arabischer Gummi dazu gethan werden, um die Mischung unter beständigem Umrühren wieder in den Topf zu setzen und sie noch einmal aufzusinden und sie alsdann abkühlen zu lassen. Hierauf wird das Ganze durch ein Tuch geseihet und

in einer gut verstopften gläsernen Flasche zum Gebrauche aufbewahrt.

Um sogleich auf der Stelle ohne lange Zubereitung eine gute rothe Tinte von einer angenehmen rothen Farbe zu verfertigen, braucht man nur feine Fernambukspähne in geflossenes Weinsteinöl zu legen und dieses eine Weile in der Wärme stehen zu lassen, wo man alsdann sogleich eine schöne rothe Tinte zum Schreiben erhält.

Auch läßt sich eine schöne rothe Tinte, die sich besonders zu dem Liniren der Bücher eignet, mit leichter Mühe bereiten, wenn man feinen präparirten und wohlgeriebenen Zinnober mit einem reinen Gummiwasser abreibt und ihn zum Schreiben verdünnet. Anstatt des Gummiwassers kann man auch Eiweiß wählen, das man zu Schaum schlägt und es eine Zeit lang stehen läßt, bis es zu einem Wasser wird, welches über den Zinnober geschüttet und wohl umgerührt wird. So oft man die Feder in diese Flüssigkeit eintunkt, muß man jedoch den Zinnober umrühren; auch muß man die Feder mit frischem Wasser immer rein halten, damit sich der Zinnober nicht ansetze und hart werde.

3) Grüne Tinte zu verfertigen.

Zu dieser Tinte nehme man zwei Loth feingestoßenen präparirten Grünspan, den man in einer halben Kanne gutem Weinessig auflöset, worauf man diese Auflösung einige Wochen lang stehen läßt. Nach Verlauf dieser Zeit thut man ein wenig Alaune nebst einem halben Lothe arabischen Gummi, auch wohl ein

Quentchen Curcume hinzu, und so läßt man alles an einem warmen Orte eine Zeit lang stehen.

Eine ähnliche schöne dunkelgrüne Tinte erhält man dadurch, daß man im Frühlinge zarte grüne Hollunderblätter stößt und den Saft derselben auspreßt und etwas Alaune dazu setzt.

4) Blaue Tinte zu machen.

Die schönste blaue Tinte erhält man dadurch, daß man auf ein Loth geläutertes braunschweigisches Grün ein Loth reines Brunnenwasser schüttet und es darin auflöset.

Oder man lasse ein Loth Lackmus in vier Loth Wasser, worin man ein halbes Quentchen Weinsteinsalz gethan hat, an einem warmen Orte ausziehen, und thue alsdann ein halbes Quentchen pulverisirten arabischen Gummi hinzu.

Eben so kann man auch eine schöne violenblaue Tinte bereiten, wenn man Attichbeeren, Alaune und Essig und etwas Harn mit einander temperirt und alsdann durchseiht.

5) Gelbe Tinte zu verfertigen.

Zu einer schönen gelben Tinte reibe man zwei Quentchen ganz reines ausgesuchtes Auripigment auf das allerzarteste und vermische es mit zwei Loth starkem Gummiwasser. Auch kann man ein halbes Quentchen gestoßenen Safran nehmen, ihn in zwei Loth starkem Gummiwasser etliche Tage lang weichen lassen und etwas Alaun dazu thun, und es alsdann durch ein Tuch seihen, damit das Pulver zurückbleibe.

6) Weiße Tinte zu bereiten.

Man nehme dazu feines Bleiweiß, reibe dieses wohl ab, und mache es alsdann mit starkem Gummiwasser oder auch mit Eiweiß an, so giebt dieses eine weiße Tinte, womit sich auf schwarzes, oder graues, oder anderes dunkelfarbiges Papier schreiben läßt.

Fünfter Abschnitt.

Belustigungen mit Karten.

Erste Belustigung.

Unter dreißig Kartenblättern ein im Sinn genommenes Blatt zu errathen.

Man nimmt hierzu ein Spiel deutscher Karten von zwei und dreißig Blättern, legt davon zwei Blätter zurück und theilt die übrigen dreißig Blätter in drei Haufen, jeden zu zehen Blätter gerechnet. Hierauf läßt man Jemand freie Wahl, einen von diesen auf den Tisch gelegten drei Haufen hinwegzunehmen, ihn in der Hand zu durchblättern und sich ein beliebiges Blatt davon genau zu merken. Wenn dieses geschehen ist, so läßt man sich den Haufen zurückgeben und legt ihn mit den anderen beiden Haufen in einen einzigen Haufen zusammen, jedoch so, daß der Haufen worin das im Sinn genommene Blatt liegt, zwischen die beiden anderen Haufen in der Hand zu liegen kommt.

Nunmehr blättert man die in der Hand haltenden dreißig Blätter in drei Haufen der Reihe nach wieder auf den Tisch hin, wobei man die vorige

Person auffordert, genau Acht zu haben, in welchem Haufen das von ihr gewählte Blatt zu liegen komme. Man läßt sich diesen Haufen nennen, legt ihn wie vorher in der Hand zwischen die beiden anderen Haufen und legt die sämmtlichen Blätter abermals der Reihe nach in drei Haufen auf den Tisch, wobei man sich wiederum den Haufen nennen läßt, in welchem das in Sinn genommene Blatt sich befindet, wo dann in diesem Haufen jedesmal das fünfte Blatt dasjenige ist, welches vorher die Person sich gemerkt hat, und welches man ihr jetzt sehr leicht nennen kann.

Zweite Belustigung.

Ein aus einer ganzen deutschen Karte gezogenes Blatt leicht zu finden.

Zu dieser Belustigung muß man vorher insgeheim die sämmtlichen zwei und dreißig Blätter eines deutschen Kartenspieles gleichmäßig in aufrecht gekehrter Richtung legen, so daß keine der Figuren umgekehrt mit dem Kopfe oder dem oberen Theile nach unten hin gerichtet sey, weshalb man auch hierzu eine deutsche Karte nehmen muß. Man mischet das Spiel einige Male in der Hand, ohne jedoch die Karten aus der angegebenen Richtung zu bringen, blättert sie in der Hand fächerartig aus und läßt einer Person ein Blatt ziehen, dieses besehen und genau merken, worauf man sie ersucht, es wieder in das Spiel zu stecken; während dieser Zeit dreht man das Spiel schnell und unbemerkt in der Hand um, so daß die vorher aufrechts gekehrten Figuren nunmehr unterwärts gerichtet sind, wo man alsdann das hineingesteckte gewählte Blatt

an seiner ausgezeichneten Richtung sehr bald erkennen wird, wenn man das Spiel in den Händen schnell für sich durchblättert, und es als das einzige Blatt erkennt, dessen Figur anders gekehrt ist, als die übrigen Blätter. Hierbei hat man blos darauf Acht zu haben, ob auch die Person das aus dem Spiele gezogene Blatt in derselben Richtung, in welcher sie es aus dem Spiele herauszog, wieder in das Spiel stecke, oder ob sie etwa das Blatt vorher in der Hand anders drehe. In dem letzteren Falle müßte man nach der gemachten Bemerkung auch das Spiel Karten in der Hand wieder drehen, so daß das hineingesteckte Blatt sich durch eine andere auszeichnende Richtung von den übrigen Kartenblättern unterscheide.

Dritte Belustigung.

Die Reihenfolge der sämmtlichen Blätter eines Kartenspieles zu nennen.

Auch hierzu ist ein Spiel deutscher Karten von zwei und dreißig Blättern nöthig, wovon man die Blätter nach ihren vier Farben in vier besondere Theile abgesondert. Ferner ist es nöthig sich die folgende Formel genau einzuprägen: „Der Wachmeister sprach zum Reiter: hab' Acht auf die Neune! wenn sich Zweie schlagen und die Sieben streiten, so berichtet es der König dem Kaiser."

Hierbei ist zu bemerken, daß der jedesmal genannte Wachmeister in jeder Farbe die Zehen, der Reiter aber jedesmal den Ober bezeichnet, so wie die genannten Acht, Neun und Sieben in jeder Farbe die Achte, Neun und Sieben, die Zwei

aber jedesmal den Unter andeute. Der genannte König hingegen bezeichnet auch in jeder Farbe den König, und der Kaiser deutet jedesmal das Daus an.

Nach obiger Formel werden nunmehr vorher die sämmtlichen zwei und dreißig Blätter der Karte der Reihe nach, nach ihren Farben abgesondert, geordnet und in vier Reihen auf dem Tische ausgebreitet, wie das hier folgende Schema zeigt.

Erste Reihe. Rothe Farbe oder Herz.

1. 26. 19. 12. 5. 30.
Zehen. Ober. Acht. Neun. Unter. Sieben.
23. 16.
König. Daus.

Zweite Reihe. Grüne Farbe.

9. 2. 27. 20. 13. 6.
Zehen. Ober. Acht. Neun. Unter. Sieben.
31. 24.
König. Daus.

Dritte Reihe. Schellen.

17. 10. 3. 28. 21. 14.
Zehen. Ober. Acht. Neun. Unter. Sieben.
7. 32.
König. Daus.

Vierte Reihe. Eicheln.

25. 18. 11. 4. 29. 22.
Zehen. Ober. Acht. Neun. Unter. Sieben.
15. 8.
König. Daus.

Nunmehr hebt man diese Blätter nach der obigen Formel von dem Tische auf und vereiniget sie in der Hand zu einem ganzen Häufchen. Man spricht nämlich in Gedanken zu sich: der Wachtmeister, und hebt dabei das erste Blatt der ersten Reihe, nämlich die dadurch bezeichnete rothe Zehen, auf; dann spricht man leise weiter zu sich: sprach zum Reiter, und hebt dabei in der zweiten Reihe das zweite Blatt, den diesen Reiter bedeutenden grünen Ober, auf, und legt ihn in die linke Hand über die rothe Zehen. Auf diese Art fährt man mit der genannten Formel fort, und hebt das dritte Blatt in der dritten Reihe, die Achte von Schellen und die Neune von Eicheln auf bei den Worten: hab' Acht auf die Neune, worauf man wieder zu der obersten Reihe der rothen Farbe zurückkehrt und bei den folgenden Worten obiger Formel: wenn sich Zwei schlagen und die Sieben streiten, so berichtet es der König dem Kaiser, erst den rothen Unter, dann in der zweiten Reihe die grüne Sieben, hierauf in der dritten Reihe den König von Schellen, und endlich in der vierten Reihe das Daus von Eicheln aufhebt und sie der Reihe nach auf die schon in der linken Hand befindlichen Blätter legt.

Hierauf beginnt man die vorige Formel auf's neue und fängt mit der zweiten Reihe mit den Blättern von Grün, und zwar mit dem ersten Blatte der Zehen an, worauf man zu dem Schellen-Ober, der Eichel-Achte, dann auf die rothe Neune u. s. w. übergeht, wie es die über den Blättern in dem obigen Schema stehenden Ziffern andeuten, und so fährt man

mit den sämmtlichen vier Farben fort, bis alle zwei- und dreißig Blätter auf oben genannte Art geordnet in der linken Hand sind.

Hierauf nimmt man die ersten vier Blätter, nämlich die rothe Zehn, den grünen Ober, die Schellen Achte und die Eichel Neune von diesem Satze hinweg und behält sie in der Hand, um sich alsdann in der Folgereihe der Farben nicht zu irren, die übrigen acht und zwanzig Blätter aber übergiebt man einer Person aus der Gesellschaft mit dem Ersuchen, diese Blätter einzeln der Reihe nach von oben herab hinwegzuziehen und zu besehen, und sie auf den Tisch zu legen, wie man sie namhaft machen werde.

Es ist auf diese Art sehr leicht, die sämmtlichen Blätter so wie sie auf einander folgen zu bestimmen, da man nur immer die obige Formel im Gedächtniß behalten und die Reihenfolge der Farben nach den in der Hand zurückbehaltenen und fächerartig ausgeblätterten vier Blätter bemerken darf. Da man nämlich schon die ersten vier Blätter in der Hand hat, so muß nunmehr nach der genannten Formel: wenn sich Zwei (der Unter) schlagen, und die Sieben streiten u. s. w. der rothe Unter und auf diesen die grüne Sieben folgen, worauf alsdann eben nach jener Formel: so berichtet es der König dem Kaiser (das Daus), der König von Schellen und das Daus von Eicheln folgen müssen. Hierauf fängt man wieder bei dem zweiten Blatte von den vier in der Hand haltenden Blättern, dem grünen Ober, an, und nennt nunmehr die folgenden acht Blätter nach der genannten Formel: die grüne Zehen, den Schellen Ober, die

Eichel Achte, die rothe Neune, den grünen Unter, die Schellen Sieben, den Eichel König und das rothe Daus, und so fährt man weiter fort, bis die sämmtlichen Blätter genannt worden sind.

Vierte Belustigung.

Ein gezogenes Blatt sehr leicht in dem Spiele zu finden.

Man überreicht ein Spiel deutscher oder französischer Karten einer Person aus der Gesellschaft zum Mischen; indem man es aber wieder zurücknimmt, übersieht man schnell durch eine kleine Biegung der Hand unbemerkt mit einem flüchtigen Blicke das unterste Blatt des Spieles, das man genau merkt, was auch bei verschiedenen anderen der folgenden Kartenkunststücke angewendet werden kann. Nachdem man die oberen Blätter noch ein Paar Male durch einander gemischt hat, ohne das unterste Blatt von seiner Stelle zu bringen, blättert man das Spiel in der Hand aus, und läßt von Einem der Zuschauer nach Belieben ein Blatt ziehen, besehen und es seinen Nachbarn zeigen, alsdann aber auf den Tisch legen. Auf dieses Blatt setzt man nunmehr die übrigen Blätter mit dem unten liegenden gemerkten Blatte, dann hebt man das Spiel einige Male ab, ohne jedoch denjenigen Theil abzusondern, in welchem das gezogene Blatt mit dem darüber liegenden gemerkten Blatte sich befindet. So wird man alsdann das vorhin gezogene Blatt sehr leicht finden und nennen können, wenn man das Spiel in der Hand durchblättert und genau auf dasjenige Blatt achtet, das man sich vorher als das unterste

Blatt des Spieles merkte, da das von dem Zuschauer aus dem Spiele gezogene und wieder hineingesteckte Blatt unmittelbar auf das sich vorher gemerkte unterste Blatt folgt.

Sollte man vielleicht gerade das unten liegende sich gemerkte Blatt ziehen, so würde man noch leichter und schneller dasselbe namhaft machen können, ohne erst noch die Karten zu durchblättern, da man es schon vorher kennt. Nach einiger Uebung kann man es auch leicht dahin bringen, daß der Zuschauer gerade dieses sich gemerkte Blatt unwillkührlich ziehen muß; indem man ihm dasselbe unter dem Spiele mit der Fingerspitze des Zeigefingers leise in die Hand schiebt, wenn man ihm das Spiel fächerartig hinhält und er die Hand darnach ausstreckt, um ein Blatt zu ziehen, was man dann die gezwungener Weise gewählte Karte nennt.

Fünfte Belustigung.

Ein gezogenes, besehenes und wieder in das Spiel gestecktes Blatt an einem beliebigen Orte in dem Zimmer zu finden.

Zu dieser Belustigung so wie zu verschiedenen anderen ähnlichen sehr überraschenden Belustigungen läßt man sich in der Kartenfabrik einige Spiele Karten besorgen, wovon jedes besondere Spiel nur aus lauter gleichen Blättern bestehet, z. B. aus lauter Coeur As oder Sieben, oder Königen, oder aus lauter Pique-Damen oder Zweien, oder Fünfen, oder aus lauter Caro Buben oder dergleichen Dreien oder Vieren u. d. gl.

Von einem solchen Spiele einander gleicher Blätter steckt man nun vorher einige Blätter insgeheim an verschiedene Orte in dem Zimmer, z. B. das eine hinter den Spiegel, ein Zweites unter den Teppich eines Tisches, ein Drittes unter einen Leuchter, ein Viertes in ein dort liegendes Buch oder in ein Kästchen u. d. gl. Hierbei hat man nur darauf zu achten, daß man das nämliche Blatt, das man an verschiedenen Orten in dem Zimmer verborgen hat, auch in dem Spiele Karten, aus welchem man ein Blatt ziehen lassen will, zu unterst unter das Spiel bringe.

Dem zufolge sondert man vorher dieses Blatt ins geheim von den übrigen Karten des Spieles ab, und schiebt es einstweilen in den Aermel des Kleides, während man das Spiel Karten der Gesellschaft zum Mischen überreicht. Indem man sich hierauf das Spiel wieder einhändigen läßt, zieht man insgeheim das in den Aermel versteckte Blatt aus demselben in dem Augenblicke schnell und unbemerkt hervor, wo man das Spiel in die Hand legt, um es auf das vorher in dem Aermel versteckte Blatt zu setzen. Nachdem man die oberen Blätter dieses Spieles noch einige Male durcheinander gestoßen und gemischt hat, ohne das unten liegende letzte Blatt von seinem Platze zu verrücken, hält man das ganze Spiel der Gesellschaft hin, läßt ihr das unterste letzte Blatt besehen und merken, und alsdann das ganze Spiel durcheinander mischen.

Nunmehr läßt man der Gesellschaft die Wahl, einen Ort in dem Zimmer zu bestimmen, wo sich das besehene Blatt befinden soll, indem man ihr diejenigen Orte nennt, wo man vorher die sechs oder mehr

gleichen Blätter verborgen hat, um einen davon zu wählen. Während die Gesellschaft das Blatt an dem genannten Orte aufsucht und sich damit beschäftiget, kann es nicht schwer fallen, das vorige Spiel Karten schnell zu durchblättern und das besehene Blatt daraus hinweg zu nehmen und es einstweilen in dem Rockärmel zu verbergen, um alsdann das Spiel der Gesellschaft zum Durchblättern zu überlassen und sie zu überzeugen, daß wirklich das vorige besehene Blatt aus dem Spiele verschwunden und an den gewählten Platz des Zimmers gewandert sey.

Sechste Belustigung.

Ein besehenes und wieder in das Spiel gemischtes Kartenblatt aus der Tasche eines Zuschauers heraus zu finden.

Hierzu läßt man sich ein Spiel französischer Karten von dem Kartenmacher bis auf zwei davon abgesonderte Blätter zu beiden Seiten und oben und unten an den Rändern ein wenig beschneiden, so daß alsdann das eine von den vorher abgesonderten beiden Blättern zwar eben so lang, als die übrigen Blätter, aber etwa einen mäßigen Strohhalm breiter als diese, das zweite Blatt aber, zwar eben so breit als die übrigen Blätter, aber um einen mäßigen Strohhalm länger als diese sey. Wenn man nunmehr das Spiel Karten entweder nach der Breite oder nach der Länge der Karten abhebt, so wird man es leicht an der hervorstehenden breiten oder an der langen Karte abheben und dieses unten liegende Blatt kennen.

Man überreicht dieses Spiel der Gesellschaft zum Mischen, läßt es sich alsdann zurückgeben, und hebt es bei der breiten Karte ab, hält den abgehobenen Theil des Spieles der Gesellschaft hin, um sich das unten liegende Blatt (die breite Karte) zu besehen und zu merken, worauf man diesen Theil der Karten wieder auf die übrigen setzt und sie zu einem ganzen Haufen vereiniget und das Spiel nach Belieben mischen läßt.

Jetzt erbittet man sich von einem der Anwesenden die Erlaubniß, das Spiel in seine Tasche stecken und das Blatt in demselben heraussuchen zu dürfen. Indem dieses geschieht und man in die Rocktasche des Zuschauers greift und darin die Karten fein gleich in der Hand an den Seitenrändern zusammendrückt, wird man leicht die hervorstehende breite Karte fühlen und sie aus der Tasche hervorziehen können.

Siebente Belustigung.

Eine aus dem Spiele gezogene, besehene und wieder hineingemischte Karte in einer beliebigen Zahl in dem Spiele zu finden.

Man läßt ein Spiel französischer Karten mischen, wovon man aber ein Blatt, das man kennt, zurückbehalten hat. Indem man sich das gemischte Spiel wieder einhändigen läßt, setzt man es auf das in der linken Hand verborgene Blatt, so daß dieses sich gemerkte Blatt das unterste des Spieles werde. Man hebt das Spiel empor, läßt den Anwesenden das letzte Blatt betrachten und genau merken, worauf man die Karten wieder in die linke Hand legt, dabei das gemerkte unterste Blatt schnell und

unbemerkt in den Rockärmel zurückschiebt, und hierauf die übrigen Karten mischt, auch sie von der Gesellschaft selbst noch mischen läßt. Wenn man sich hierauf das gemischte Spiel Karten zurückgeben läßt und es in die linke Hand legt, schiebt man auch zugleich das bis dahin in den Aermel verborgene bekannte Blatt unbemerkt etwas hervor, um das Spiel darauf zu setzen.

Hierauf fordert man Einen von den Zuschauern auf, zu bestimmen, das wie vielste Blatt das vorhin besehene in der Karte von unten herauf gezählt seyn soll, und nunmehr zieht man langsam einzeln so viel Blätter unten von dem Spiele hinweg, als die genannte Zahl bis zu der bestimmten Zahl beträgt, und legt sie der Reihe nach offen auf den Tisch. Indem man aber das letzte Blatt der bestimmten Zahl hinwegnehmen soll, schiebt man mit dem Zeigefinger das bis dahin noch etwas zurückgeschobene bekannte Blatt unten weiter vor, wo man nunmehr auf diese Art der Gesellschaft selbst das letzte Blatt der bestimmten Zahl als das vorhin besehene und wieder in das Spiel gemischte Blatt hervorziehen lassen kann.

Achte Belustigung.

Eine als unrichtig errathene gezogene Karte in das rechte Blatt zu verwandeln.

Man lasse aus einem Spiele Karten ein beliebiges Blatt ziehen, es besehen und auf den Tisch legen, auf welches man hierauf das übrige Spiel Karten setzt, wovon man mit einem schnellen Blicke das unterste Blatt sich bekannt gemacht hat, wie bei der

vorigen vierten Belustigung, so daß das gezogene und gemerkte Blatt unmittelbar nach dem untengelegenen Blatte des Haufens folgt. Man hebt das Spiel einige Male ab, ohne jedoch dabei die beiden erwähnten auf einander liegenden Blätter von einander zu trennen, und wenn man hierauf das Spiel durchblättert, so wird man das vorhin gezogene Blatt sehr leicht erkennen, sobald man nur das vorhin unten gelegene und sich gemerkte Blatt in dem Haufen gefunden hat, da jenes zu errathende Blatt unmittelbar vor diesem sich gemerkten Blatte liegen muß.

Nunmehr nimmt man das erkannte vorhin von der Gesellschaft gezogene und besehene Blatt hinweg; indem dieses aber geschieht, nimmt man auch zugleich das davor liegende fremde Blatt schnell mit hinweg, und zwar so, daß beide übereinander liegende Blätter nicht von einander zu unterscheiden sind, sondern sie ein einziges Blatt zu seyn scheinen. Man hält es der Gesellschaft entgegen und fragt, ob dieses das vorhin gezogene Blatt sey, was man natürlicher Weise verneinen wird, weil das rechte Blatt von dem darüber liegenden mit hinweggenomenen Blatte verdeckt wird. Man legt nun die beiden für ein einziges Blatt gehaltenen Blätter auf das Spiel, zieht alsdann einzeln noch zwei Blätter aus dem Spiele, die man der Gesellschaft mit der Frage zeigt, ob das eine oder das andere von diesen Blättern das rechte Blatt sey, was nothwendig abermals verneint werden muß, worauf man auch diese beiden Blätter einzeln zu den vorigen Blättern oben auf das Spiel legt.

Alsdann haucht man über das in der Hand gehaltene Spiel Karten hin, und ersucht Einen der Anwesenden, die obersten drei Blätter einzeln hinweg zu nehmen und auf den Tisch zu legen, wo man denn nunmehr mit Erstaunen das rechte Blatt unter diesen drei Blättern erkennen wird, das vorher nicht darunter war.

Neunte Belustigung.

Vier an verschiedene Stellen in das Spiel gesteckte Kartenblätter schnell zusammen zu bringen.

Man suche die vier Könige oder vier andere gleiche Blätter in einem ganzen Spiele Karten zusammen und lege sie der Reihe nach offen auf den Tisch hin. Indem man aber das Spiel hierzu in der Hand durchblättert, um die vier Könige heraus zu suchen, schiebe man behende die letzten unten liegenden drei Kartenblätter, gleichviel was für Blätter es seyn mögen, zurück in den Rockärmel. Nunmehr legt man die übrigen Blätter des Spieles in einen Haufen zusammen, den man umkehrt und in der linken Hand behält, so daß die gemalte Seite der Figuren nach unten hin gekehrt ist. Hierauf nimmt man einzeln die auf dem Tische gelegten vier Könige mit der rechten Hand auf, zeigt jeden einzeln den Zuschauern und legt so einen jeden einzeln unter das in der linken Hand gehaltene Spiel, so daß diese vier Könige jetzt die vier letzten Blätter des ganzen Spieles sind. Indem man aber den vierten König über die schon unten hingelegten drei Könige legt, zieht man schnell und

unbemerkbar die aus dem Rockärmel ein wenig hervorgeschobenen drei anderen Blätter über diese unten liegenden vier Könige, so daß sie von jenen drei Blättern bedeckt werden.

Wenn dieses geschehen ist, so ziehet man das unterste Blatt, ohne es von den Zuschauern besehen zu lassen, umgekehrt unter dem Spiele hervor und steckt es an einem beliebigen Orte in das Spiel. Alsdann zieht man das zweite unten liegende Blatt hervor und steckt dieses an einen zweiten Ort in dem ganzen Spiele, und eben so verfährt man auch mit dem dritten unten liegenden Blatte, so daß die vorhin abgesonderten drei verschiedenen Fehlblätter an drei verschiedenen Orten in das Spiel vertheilt sind, wovon jedoch die Zuschauer nicht anders glauben können, als daß diese Blätter drei Könige von den vor ihren Augen unter das Spiel gelegten vier Königen seyn müssen, die aber noch immer unzertrennt beisammen liegen.

Man setzt nunmehr das ganze Spiel Karten auf den Tisch, bittet einen von den Zuschauern, dasselbe wie gewöhnlich einmal abzuheben und den unteren Theil der Karten auf den abgehobenen Theil derselben zu legen, alsdann aber die sämmtlichen Blätter des Spieles einzeln nach einander offen auf den Tisch hin zu legen, wo die Gesellschaft mit Erstaunen die vorher scheinbar von einander getrennten vier Könige unzertrennt bei einander liegend finden wird.

Zehnte Belustigung.

Die obersten Blätter von verschiedenen Häufchen Karten anzuzeigen.

Das Spiel französischer Karten wird einer Person aus der Gesellschaft mit der Bitte übergeben, es wohl durch einander zu mischen, worauf man es wieder zurücknimmt und es auf den Tisch hinlegt. Man ersucht hierauf einen der Zuschauer zu bestimmen, wie viel man Häufchen von dem Spiele machen soll. Indem man nun die Karte hierzu abhebt, hebt man sie bei der oben in der sechsten Belustigung erwähnten breiten Karte ab, die man kennt, und bringt diese als erste Karte des Spieles oben hin auf den ersten Haufen, worauf man die übrigen verlangten Haufen abhebt und sie der Reihe nach auf den Tisch hinlegt.

Hierauf nennt man die Figur der auf dem ersten Haufen oben auf liegenden breiten Karte und ziehet von dem letzten Haufen das oben auf liegende Blatt als das eben Genannte, ohne es jedoch der Gesellschaft zu zeigen, hinweg, und legt es in die linke Hand. Alsdann nennt man die Figur des eben hinweggenommenen Blattes und nimmt von dem vorletzten Haufen das oberste Blatt als die eben namhaft gemachte Karte hinweg, die man aber schon in der linken Hand hat. Auf gleiche Weise verfährt man auch mit den übrigen Kartenhäufchen, indem man jedesmal das zuletzt von einem Haufen hinweggenommene Blatt nennt, wenn man das oberste Blatt von dem folgenden Häufchen hinweg nimmt. So fährt man fort, bis man zu dem letzten noch übrigen ersten Häufchen kommt, auf welchem die gleich Anfangs

zuerst genannte breite Karte oben auf liegt, und indem man das von dem vorhergehenden Haufen hinweggenommene Blatt nennt, nimmt man diese breite Karte hinweg, und fügt sie zu den übrigen schon hinweggenommenen und in der linken Hand vereinigten Blättern.

Jetzt legt man die sämmtlichen von den verschiedenen Häufchen hinweggenommenen Blätter der Reihe nach offen auf den Tisch hin, wo denn die Zuschauer mit großer Ueberraschung wirklich die nämlichen Blätter erblicken werden, die man ihnen vorher in den unbesehen hinweggenommenen Blättern nannte.

Bei einer etwaigen Wiederholung dieser Belustigung kann man das Spiel anstatt es wie vorher nach der Breite bei der breiten Karte abzuheben, jetzt der Länge nach bei der langen Karte abheben, und wie vorher verfahren.

Eilfte Beluſtigung.

Ein aus dem Spiele gezogenes und wieder eingemiſchtes Kartenblatt in einem durch Würfel bestimmten Kartenhäufchen und in der eben so bestimmten Zahl der Blätter deſſelben finden zu laſſen.

Man überreicht der Geſellſchaft offen ein vollſtändiges Spiel franzöſiſcher Karten, um es zu miſchen. Nach geſchehener Miſchung läßt man es ſich zurückgeben; indem man ſich aber nach einem Seitentiſche hinwendet, um dort drei gewöhnliche Würfel herbei zu holen, verwechſelt man ſchnell und unbemerkbar dieſes Spiel Karten mit einem anderen bis dahin in dem Rockärmel verſteckt gehaltenen Spiele, das aus lauter

gleichen Blättern bestehet, um es anstatt des vorigen vollständigen Spieles auf den Tisch zu legen.

Aus diesem Spiele einander völlig gleicher Karten, läßt man von Einem der Zuschauer ein Blatt nach Belieben ziehen, es besehen, und den übrigen Zuschauern zeigen und es alsdann wieder in das Spiel stecken, das man noch einige Male mischt und dann auf den Tisch legt.

Um die Zuschauer zu überzeugen, daß die herbeigebrachten drei Würfel nicht etwa künstlich zubereitet sind, und kein Betrug dabei obwalte, läßt man sie einige Würfe damit thun, und die jedesmal verschiedenen Augen eines jeden Wurfes beobachten, worauf man drei Personen von ihnen, jeder einen dieser drei Würfel übergibt.

Nunmehr läßt man die erste dieser drei Personen, mit dem ihr überlassenen Würfel einen Wurf thun, und nach den Augen dieses Wurfes hebt man das Spiel Karten zu so vielen Häufchen ab, als die Augen des geschehenen Wurfes bestimmen. Der zweiten Person läßt man nunmehr mit ihrem Würfel ebenfalls einen Wurf thun, dessen Augen denjenigen Haufen Karten bestimmen, in welchen sich das vorhin gezogene Blatt befinden soll. Träfe es sich vielleicht, daß die Anzahl der Augen dieses Wurfes vielleicht größer wäre, als die Augen des vorigen Wurfes, wodurch die Anzahl der Kartenhäufchen bestimmt wurde, so läßt man von der ersteren Person mit ihrem Würfel noch einen Wurf thun, um nach den Augen dieses Wurfes die vorige Anzahl der Häufchen zu vergrößern.

Eben so läßt man nun auch der dritten Person mit ihrem Würfel einen Wurf thun, dessen Augen anzeigen, das wievielste Blatt das vorhin gezogene, in dem vorher durch den Würfel der zweiten Person bestimmten Kartenhäufchen seyn solle. Nach der Anzahl der Augen dieses dritten Wurfes, ziehet man nunmehr von dem bestimmten Häufchen, soviele Blätter von oben einzeln und ohne sie zu besehen oder besehen zu lassen, hinweg, als der geschehene Wurf bestimmt, und mit Verwunderung wird die Gesellschaft alsdann in dem zuletzt hinweggenommenen und offen auf den Tisch gelegten Blatte, wirklich die vorhin gezogene Karte erblicken.

Zwölfte Belustigung.

Zwölf Kartenblätter auf eine solche Art in drei Reihen zu legen, daß man von allen Seiten vier zählen könne.

Man legt von zwölf Kartenblättern neun Stück in drei Reihen neben einander auf den Tisch, so daß jede Reihe aus drei Blättern bestehet, und übergiebt einem Zuschauer die übrigen drei Blätter mit der Aufforderung, sie also in die drei Reihen zu vertheilen, daß man von allen Seiten, sowohl rechts und links der Breite nach als auch der Länge nach herunter und von unten hinauf in jeder dieser drei Reihen vier Blätter zählen könne.

So leicht auch dieses an sich zu bewerkstelligen ist, so schwierig wird es für den Unkundigen seyn. Um der Aufgabe zu genügen, lege man von den drei übrigen Blättern das eine Blatt auf das erste Blatt der obersten Reihe von drei Blättern; das zweite Blatt

lege man auf das mittelste Blatt der zweiten Reihe Karten, und das dritte Blatt lege man auf das letzte Blatt der dritten Reihe von drei Karten.

Dreizehnte Belustigung.

Ein Spiel Karten in verschiedene Häufchen abzuheben und es von den Zuschauern bestimmen zu lassen, ob die untersten Blätter Bilder seyn sollen oder nicht.

Zu dieser Belustigung nimmt man ein vollständiges Spiel französischer Karten, aus welchem man die Bilder oder die Könige, Damen und Buben der vier Farben an den beiden Rändern oben und unten gleichmäßig ein wenig verschneidet, so daß diese zwölf gemalten Blätter etwa einen mäßigen Strohhalm breit kürzer sind, als die übrigen ungemalten Blätter, die Asse, Zweien, Dreien u. s. w. der vier Farben. Eben so beschneidet man auch gleichmäßig die sämmtlichen ungemalten Blätter, aber nur zu beiden Seiten, so daß die gemalten Blätter um einen Strohhalm breit breiter als die ungemalten Blätter, diese aber um eben so viel länger sind, als die Bilder der Karte. Je nachdem man nun dieses Spiel Karten nach der Breite der Blätter oder nach der Länge derselben abhebt, kann man nach Belieben die Bilder oder die ungemalten Blätter abheben.

Das also zubereitete Spiel Karten wird einige Male durch einander gemischt und auf den Tisch hingelegt, worauf man es der Gesellschaft überläßt, nach eigenem Gefallen zu bestimmen, wie viele Häufchen man davon abheben und der Reihe nach auf den Tisch

hinlegen soll, und ob die untersten Blätter dieser Häufchen gemalte oder ungemalte seyn sollen, was auf die angegebene Art sehr leicht zu bewerkstelligen ist. Hierbei muß man jedoch mit dem Abheben sich der Geschwindigkeit befleißigen, um die Art und Weise, wie diese Belustigung ausgeführt werde, desto besser zu verschleiern und das Wunderbare derselben zu erhöhen.

Vierzehnte Belustigung.

Zwei gewählte Karten blindlings in dem bestimmten Häufchen Karten finden zu lassen.

Hierzu wählt man das bei der obigen sechsten Belustigung erwähnte Spiel Karten, worin sich eine lange und eine breite Karte befindet. Nachdem man dieses Spiel gemischt hat, hebt man es zweimal ab, erst bei der langen Karte, dann bei der breiten Karte, welche man beide kennt. Die lange Karte bringt man durch Abheben schnell unten hin unter den abgehobenen Haufen, die breite Karte aber bringt man eben so schnell oben hin auf den zweiten abgehobenen Haufen, so daß die lange Karte das unterste Blatt des ersteren Haufens, die breite Karte hingegen das oberste Blatt des zweiten Haufens werde.

Man reicht hierauf zwei Personen die beiden Häufchen dar, läßt der Einen das unterste Blatt des einen Häufchens, der Anderen aber das oberste Blatt des zweiten Häufchens ziehen, es besehen und der übrigen Gesellschaft zeigen, um die beiden gezogenen Blätter zu merken. Alsdann läßt man einer jeden von jenen beiden Personen ihr gezogenes Blatt wieder in das Häufchen stecken, und indem man beide Häufchen vereiniget und

das ganze Spiel mischt, ersucht man eine dritte Person, zu bestimmen, wie viele Häufchen man davon machen, und in welchem von diesen Häufchen das eine und das zweite vorhin gezogene Blatt liegen soll.

Nach der bestimmenden Anzahl der zu machenden Häufchen hebt man nunmehr die Karten so viele Male ab, als Häufchen werden sollen, wobei man zugleich die Karten bei der langen und bei der breiten Karte so abhebt, daß die eine so wie die andere in der genannten Reihenfolge der Häufchen in diesen genannten Häufchen unten hin zu liegen komme, worauf man diese beiden Häufchen besonders mischt, um zu verbergen, daß die gezogenen Blätter die untersten derselben sind, und um bei dem Aufheben dieser Häufchen die untersten Blätter der Gesellschaft sehen lassen zu können.

Jetzt bindet man sich ein Tuch um die Augen, läßt sich von einem Zuschauer erst das eine, dann das andere Häufchen in die Hände geben, und indem man nun das eine Häufchen schnell nach der Länge und das andere nach der Breite in der Hand abhebt und die vorhin gezogene lange Karte und so auch die breite Karte herauszieht, kann man jeder der vorigen beiden Personen ihr gezogenes Blatt sehr leicht einhändigen.

Fünfzehnte Belustigung.

Eine gezogene und wieder in das Spiel gemischte Karte an der Decke oder an der Wand des Zimmers hängen zu lassen.

Man bestreiche vorher insgeheim eines von denjenigen Kartenblättern, die man mehr Male in den

erwähnten Spielen hat, die aus einander gleichen Blättern bestehen, auf der Rückseite mit Terpentin oder auch mit einem aus Kalk und weißem Wachs gemachten Gemische, und lege sie einstweilen bei Seite. Hierauf bringe man eben diese in einem vollständigen Spiele enthaltene Karte durch Mischen unten hin, so daß sie die letzte Karte des Spieles werde, und lasse alsdann diese unterste Karte von einer Person hinwegziehen und besehen und wieder in das Spiel stecken, nachdem man vorher die darüber liegenden Karten gemischt hat, ohne diese unterste Karte von ihrem Platze zu verrücken.

Während man das Spiel Karten von der Gesellschaft mischen läßt, holt man schnell das vorher zubereitete Blatt herbei, das man in der Hand verbirgt und alsdann schnell auf das zurück erhaltene Spiel als oberstes Blatt legt, aus welchem man durch ein Durchblättern desselben die vorhin gezogene und jetzt doppelt in dem Spiele befindliche Karte herausucht und schnell in den Rockärmel versteckt.

Wenn man nunmehr das ganze Spiel Karten mit der oben auf liegenden mit Terpentin bestrichenen Karte mit der Rückseite gegen die Decke oder gegen die Wand des Zimmers wirft, so werden die sämmtlichen Blätter des Spieles zurück auf den Boden fallen, bis auf das vorhin gezogene Blatt, das an der Wand oder an der Decke kleben bleibt.

Sechzehnte Belustigung.

Ein gezogenes und in eine Pistole geladenes Kartenblatt durch den Pistolenschuß an die Wand zu nageln.

Zu dieser Belustigung bedienet man sich eines Spieles Karten, das aus lauter gleichen Karten, z. B. aus lauter Pique-As oder Caro-Buben oder d. gl. bestehet, von welchen man vorher an der mehr erwähnten hinteren schwarz bekleideten Zwischenwand, hinter welcher sich der hülfreiche Vertraute versteckt hält, eines dieser gleichen Blätter in der Höhe mit einem eingeschlagenen mäßigen Nagel befestiget hat.

Um dieses Blatt den Augen der Zuschauer zu entziehen, ist eine kleine Klappe von der nämlichen schwarzen Tapete, womit die ganze hintere Wand überzogen ist, darüber angebracht, die vermittels zweier an dem unteren Rande der Klappe befestigten dünnen schwarzen Schnüren von dem hinter der Wand verborgenen Gehülfen in die Höhe gezogen werden kann, um das darunter verborgene Blatt an der Wand erscheinen zu lassen.

Man mischt hierauf das Spiel gleicher Karten wohl durch einander, läßt von einem der Zuschauer ein Blatt daraus ziehen, es sich genau merken und es alsdann über einem Lichte zu Asche verbrennen, die Asche aber auf dem darunter stehenden Teller sammeln. Diese Asche ladet man alsdann nebst einem kleinen Nagel mit dem erforderlichen Pulver auf gewöhnliche Art in eine Pistole und feuert sie auf die schwarze Wand nach der Stelle in der Höhe ab, wo die unter der Klappe versteckte Karte angenagelt ist:

Indem der Schuß fällt, zieht der hinter der Wand versteckte Gehülfe die schwarze Klappe durch die angezogenen Schnüre rasch in die Höhe, wo denn die Zuschauer voll Verwunderung die vorhin gezogene und verbrannte Karte an der Wand angenagelt erblicken werden, die man alsdann mit dem Nagel von der Wand losmachen und den Zuschauern überreichen kann.

Siebenzehnte Belustigung.

Eine gezogene Karte durch den kleinen Türken anzeigen zu lassen.

Zu dieser Belustigung bedient man sich ebenfalls eines Spieles Karten, das aus lauter einander gleichen Karten besteht, nebst des vorher bei der siebenten Belustigung des dritten Abschnittes erwähnten kleinen Türken, der durch den hinter der Wand versteckten Gehülfen dirigirt wird.

Außer dem aus lauter gleichen Karten bestehenden Spiele hat man sechs verschiedene Karten aus einem anderen gewöhnlichen vollständigen Spiele französischer Karten abgesondert und in den Rockärmel verborgen, die jedoch auf der Rückseite die nämliche Mussirung oder Farbe der Bekleidung haben müssen, welche das Spiel der einander gleichen Karten hat, damit sie sich nicht von diesen unterscheiden, sondern zu dem ganzen Spiele zu gehören scheinen.

Nachdem man dieses Spiel gleicher Karten gemischt hat, läßt man von einem der Zuschauer ein Blatt ziehen, es besehen und der Gesellschaft zeigen, und es wieder in das Spiel hineinstecken. Man mischt hierauf das Spiel wieder und bringt alsdann die in

dem Aermel verborgenen sechs verschiedenen Karten behend und unbemerkbar oben auf das Spiel.

Nunmehr begiebt man sich mit den Karten in der Hand zu dem Tische, auf welchem an der hinteren Wand der kleine Türke aufgestellt ist, und wo der hinter der Wand verborgene Gehülfe sowohl von der Bedeutung der einander völlig gleichen Karten des Spieles, aus welchem man ein Blatt ziehen ließ, als auch von den hinzugefügten sechs verschiedenartigen Kartenblättern vorher in's Geheim in Kenntniß gesetzt wurde.

Man wendet sich jetzt mit der Frage an den kleinen Automaten, ob er wohl im Stande seyn werde, die vorher gezogene und wieder in das Spiel gemischte Karte zu errathen, welches ihn der hinter der Wand verborgene Gehülfe vermittels der dazu gehörigen angezogenen Schnur durch ein Kopfnicken bejahen läßt. Hierauf ziehet man einzeln die auf dem Spiele oben auf liegenden sechs verschiedenen Karten nach einander ab, hält eine nach der andern dem Türken mit der Frage vor, ob die jedesmalige vorgezeigte Karte die gezogene sey, was der Türke durch ein Kopfschütteln verneinet.

„Nun was für eine Karte ist es denn?“ fragt man weiter, indem man ihm die vier Farben: Coeur, Caro, Pique und Treff einzeln nennt, und wo der Türke jedesmal eine verneinende Kopfbewegung macht, bis man ihm die rechte Farbe nennt.

„So zeige uns denn jetzt durch deine Glocke an, die wie vielste Karte die gezogene in dem Spiele sey,“ fährt man fragend fort, worauf der Gehülfe dem kleinen

Türken so viele Hammerschläge auf die Glocke thun läßt, als die Anzahl der hinweg zu zählenden Karten bis zu der rechten betragen soll. Da dieses Kartenspiel blos aus einander völlig gleichen Karten besteht, so kann der Gehülfe nach Willkühr die Anzahl der Glockenschläge bestimmen, welche man laut zählt und alsdann hiernach so viele Karten unbesehen, und ohne sie der Gesellschaft zu zeigen, abzieht, als die Anzahl der Glockenschläge bestimmt, bis zu der durch den letzten Schlag angedeuteten Karte, die man nunmehr offen auf den Tisch legt, welche die Zuschauer erstaunungsvoll für die richtige Karte erkennen werden. Während dieser Zeit schafft man das Spiel gleicher Karten bei Seite und vertauscht es mit einem andern gewöhnlichen Spiele, um damit zu anderen Belustigungen überzugehen.

Achtzehnte Belustigung.

Die von verschiedenen Personen gemerkten Karten zu wissen.

Man läßt das Kartenspiel mischen und zählt sechzehn Blätter davon ab, die man in acht besonderen Häufchen offen auf den Tisch neben einander hinlegt, so daß in jeder dieser acht Abtheilungen zwei Blätter beisammen liegen.

Hierauf fordert man vier, fünf oder sechs, oder auch mehr Personen von der Gesellschaft auf, daß eine Jede von ihnen im Stillen zwei solche Blätter wählen und im Sinne behalten möge, wie sie nämlich Paarweise in jedem Häufchen beisammen liegen.

Nachdem dieses geschehen ist, so nimmt man diese acht Häufchen einzeln nach einander nach einer beliebigen Reihenfolge von dem Tische auf, und vereiniget sie in der linken Hand zu einem einzigen Haufen, wobei jedoch zu beobachten ist, daß die in einem jeden Häufchen beisammen gelegenen zwei Karten nicht von einander getrennt werden, weshalb man auch die Karten nicht erst noch mischet, sondern sie einzeln nach einander nach der hier bestimmten Ordnung und Reihenfolge in vier Reihen auf den Tisch legt.

Um diese Ordnung deutlicher zu zeigen, sind hier die in einem jeden Häufchen beisammen liegenden zwei Blätter jedes Mal durch zwei gleiche Ziffern bezeichnet worden, wonach denn z. B. die in dem einen Häufchen beisammen liegenden beiden Karten durch 1. 1., die in einem zweiten Häufchen liegenden beiden Karten durch 2. 2., die in einem dritten Häufchen durch 3. 3. und so fort angegeben sind.

Man zieht nunmehr das erste Blatt von diesen sechzehn Karten oben hinweg, legt es als erstes Blatt in die oberste erste Reihe, das zweite dazu gehörige Blatt aber legt man unmittelbar darunter, als erstes Blatt der zweiten Reihe. Das folgende Blatt wird alsdann neben das in der obersten Reihe liegende erste Blatt hingelegt, so daß es das zweite in der obersten Reihe ausmacht, indem man das dazu gehörige zweite Blatt als erstes Blatt in die dritte Reihe legt. Das nunmehr folgende Blatt legt man als drittes Blatt in die oberste Reihe, das dazu gehörige vorher in dem Häufchen mit ihm vereinigte zweite Blatt aber legt man als zweites Blatt in die zweite Reihe, und so

fährt man nach der hier folgenden durch 1. 1., 2. 2., 3. 3., 4. 4., 5. 5., 6. 6., 7. 7., 8. 8. bemerkten Ordnung fort, bis die sämmtlichen vier Reihen, jede zu vier neben einander liegenden Blättern, vollendet sind. Es wird nur eine kleine Uebung erfordert, um diese sechzehn Blätter nach der angegebenen Reihenfolge und Ordnung in die vier Reihen mit leichter Behendigkeit zu legen, ohne sich darin zu irren. Diese Ordnung ist folgende:

1. 2. 3. 4.
1. 3. 5. 6.
2. 5. 7. 7.
4. 6. 8. 8.

Wenn die vier Reihen nach dieser angegebenen Ordnung gelegt worden sind, so läßt man einer Jeden von denjenigen Personen, welche sich zwei Karten in dem einen oder dem anderen Häufchen wählten, die Reihen nennen, worin ihre im Sinn genommenen beiden Karten liegen, wo man denn dieselben eben nach der angegebenen Reihenfolge sehr leicht nennen kann. Wenn z. B. die vorher gewählten beiden Blätter jetzt in der zweiten und dritten Reihe lägen, so müßten es die durch die übereinstimmenden Ziffern 5. 5. bezeichneten Karten seyn, lägen sie in der ersten oder in der vierten Reihe, so müßten sie die hier durch 4. 4. bezeichneten Karten seyn. Wenn man die beiden sich gemerkten Blätter zusammen in der dritten Reihe bemerkte, so wären es die durch 7. 7. hier bezeichneten Blätter u. s. w.

Neunzehnte Belustigung.

Eine gezogene, besehene und auf das Spiel gelegte Karte schnell in eine andere zu verwandeln.

Man überläßt das Spiel Karten der Gesellschaft zur eigenen beliebigen Mischung und hält es hierauf einem von den Zuschauern hin, um sich ein Blatt nach Gefallen daraus zu ziehen. Indem die Zuschauer das gezogene Blatt betrachten, um es sich zu merken, kehrt man schnell vier, sechs oder mehr Blätter von den unten liegenden Karten um, so daß die vordere Seite derselben gegen die vordere Seite der oberen Hälfte der Karten zu liegen kommt und also die unteren Karten eben so wie die oberen die Rückseite zeigen. Ohne den Zuschauern diese schnelle Veränderung der Karten bemerken zu lassen, läßt man das gezogene und besehene Blatt oben auf das Spiel legen, das man über die Biegung der flachen linken Hand legt. Indem man nunmehr die Hand zumacht, muß sich auf diese Art das Spiel Karten umkehren, so daß die unteren Karten jetzt oben, die vorigen oberen Karten aber unten liegen. Man haucht jetzt über die Karten hin, läßt das vorhin oben hingelegte Blatt nennen und es hinwegnehmen, wo man sehr überrascht seyn wird, ein ganz anderes Blatt zu sehen. Auf dieselbe Art läßt sich alsdann auch das wieder auf das Spiel gelegte Blatt wiederum in das rechte Blatt verwandeln.

Zwanzigste Belustigung.

Die vier unzertrennlichen Könige eines Kartenspieles.

Man sucht sich die vier Könige eines Spieles französischer Karten aus dem Spiele heraus; indem

man aber diese hinweg nimmt und sie fächerartig in der Hand ausbreitet, legt man zugleich vier andere mit diesen Königen schnell hinweggenommene Karten auf einander unbemerkbar unter diese vier Könige, die man der Gesellschaft in der erhobenen Hand zeigt, und sie alsdann zusammen vereiniget und sie nebst den darunter liegenden vier anderen Karten oben auf das Spiel legt.

Nunmehr läßt man von einer Person aus der Gesellschaft die oben auf liegenden vier Karten, worin sie die vier Könige vermuthen muß, einzeln, aber ohne sie zu besehen hinwegnehmen und sie nach Belieben in das Spiel stecken. Man schlägt hierauf mit der flachen rechten Hand auf das in die linke Hand gelegte Spiel Karten und läßt die vier oben liegenden Karten hinwegnehmen und besehen, und mit Erstaunen wird man die vorher an verschiedenen Stellen in das Spiel gesteckten vier Könige durch diesen Schlag wieder oben auf dem Spiele beisammen finden.

Ein und zwanzigste Belustigung.

Eine gezogene, wieder in das Spiel gemischte und daraus verschwundene Karte in einem Ei finden zu lassen.

Zu dieser Belustigung gebraucht man ein Spiel kleiner feiner sogenannter Kinderkarten, wozu man sich von dem Kartenmacher, noch außer den zu dem ganzen Spiele gehörigen Karten, von einigen Karten noch verschiedene einander völlig gleiche Blätter, z. B. lauter Pique-As oder Caro-Könige u. d. gl. besorgen läßt.

Von diesen einander gleichen Karten nimmt man eine hinweg, wie sie mit derjenigen Karte übereinstimmt, die man alsdann aus dem Spiele ziehen lassen will. Diese kleine Karte rollt man ganz dünn zusammen und steckt sie unten in die Röhre des oben bei dem Becher- und Muskatenspiele erwähnten kleinen Zauberstabes, Tab. I. Fig. 4., worauf man den dazu gehörigen Stempel, Tab. I. Fig. 5., bis zu der unten befindlichen zusammengerollten Karte in die Röhre steckt, so daß dieser Stempel oben um so viel über das obere Ende der Röhre herausragt, als die Breite der zusammengerollten Karte beträgt.

Aus dem ganzen vollständigen Spiele kleiner Karten hat man vorher zum Behufe der damit anzustellenden Belustigung dasjenige Blatt herausgenommen und besonders gelegt, welches mit dem in dem Zauberstabe steckenden Blatte übereinstimmt und welches man will ziehen lassen. So überreicht man dieses niedliche Spiel Karten der Gesellschaft, um es nach Belieben zu mischen, während man das vorher insgeheim davon abgesonderte Blatt in der linken Hand verbirgt.

Nach geschehener Mischung läßt man sich das Spiel zurückgeben und setzt es schnell auf die in der linken Hand verborgene Karte, so daß dieselbe das letzte und unterste Blatt des Spieles ausmache. Man läßt nunmehr von einer Person aus der Gesellschaft dieses unterste Blatt unter dem Spiele hinwegziehen, es besehen und der übrigen Gesellschaft zeigen, um es sich zu merken, worauf man es wieder in das Spiel hineinlegen und einmischen läßt.

Wenn man sich das durcheinander gemischte Spiel hat zurückgeben lassen, blättert man es flüchtig durch, um die Blätter nochmals durcheinander zu legen, eigentlich aber nur um das gezogene Blatt zu finden, das man schnell und unbemerkbar als erstes Blatt oben auf das Spiel bringt, nachdem man es gefunden hat.

Man bittet sich hierauf von den Anwesenden einen Hut aus, und während man diesen herbeiholt, benetzt man schnell den Rücken der rechten Hand mit der Zunge durch ein wenig Speichel, indem man flüchtig mit der Hand über den Mund streicht, mit der linken Hand aber das Spiel Karten auf den Tisch stellt.

Mit der rechten Hand deckt man nunmehr den empfangenen Hut über das Spiel Karten, wobei man den mit Speichel angefeuchteten Rücken der Hand schnell auf das Spiel drückt, so daß sich die oben auf liegende Karte daran anhängt und kleben bleibt und man es auf diese Art unbemerkt mit hinwegnehmen kann, wenn man jetzt die rechte Hand rasch unter dem Hute hervorzieht und die innere flache Hand gegen die Zuschauer hinrichtet, so daß diese das an dem Rücken der Hand klebende Blatt nicht bemerken können.

Nunmehr holt man von einem Seitentische das dort bereit liegende Zauberstäbchen herbei, wobei man sehr leicht das an der Hand klebende Blatt abstreifen und verbergen kann. Dieses Zauberstäbchen hält man jedoch so in der geschlossenen Hand, daß der oben etwas hervorragende Stempel desselben von den darüber

gelegten Fingern bedeckt wird und nicht zu bemerken ist.

Man präsentirt hierauf einer Dame aus der Gesellschaft ein mit Hühnereiern angefülltes Körbchen und läßt ihr nach eigenem Belieben ein Ei davon wählen und es herausnehmen. Nachdem man das Körbchen mit den Eiern wiederum bei Seite gestellt hat, läßt man sich das gewählte Ei einhändigen, in welches man oben mit dem unteren offenen Ende des Zauberstäbchens ein Loch stößt, das Stäbchen hineinstellt und dabei den Stempel von oben hineindrückt, so daß dadurch das in der Röhre des Stäbchens befindliche Kartenblatt durch den Druck des Stempels heraus und in das Ei hineingedrängt wird, indem man mit dem hineingestellten Stäbchen das Innere des Eies durcheinander rührt.

Hierauf wirft man das Ei auf einen darunter gehaltenen zinnernen Teller und zerbricht es vollends, wo sich denn das vorher gemischte gezogene Blatt in dem zerbrochenen Ei zeigt, das man auseinander rollt und der Gesellschaft überreicht. Zu gleicher Zeit ersucht man einen von den Zuschauern, den auf dem Tische stehenden Hut aufzuheben und das darunter liegende Spiel Karten hinweg zu nehmen und darin das vorhin aus demselben gezogene und wieder hineingemischte Blatt heraus zu suchen.

Mit Erstaunen wird man sich überzeugen, daß dasselbe aus dem Spiele wirklich verschwunden sey, wobei man es sich nicht füglich wird erklären können, auf welche Art es in ein aus einer Mehrzahl von

Eiern nach Willkühr gewähltes Ei könne gekommen seyn.

Auf ähnliche Art läßt sich auch zur Abwechslung ein solches gewähltes Blatt vermittels des Zauberstäbchens in dem Arbeitsbeutel einer Dame oder in der Rocktasche einer Person oder auch unter dem Tabake einer Schnupftabaksdose finden.

Zwei und zwanzigste Belustigung.

Die untersten Blätter von drei Kartenhäufchen zu errathen.

Zu diesem arithmetischen Kartenkunststück nimmt man ein vollständiges Spiel französischer Karten von 52 Blättern, das einem der Zuschauer mit der Aufforderung übergeben wird, es nach Belieben zu mischen und dann drei besondere Häufchen auf folgende Art davon auf den Tisch abzuzählen. Man erinnert ihn nämlich, daß jedes von den zwölf Bildern, den Buben, Damen und Königen, zehn Augen gelte, das As aber nur für eins gerechnet werde, von den übrigen Blättern aber ein jedes so viel gelte, als Augen darauf befindlich sind, so daß z. B. die Pique-Sieben sieben, die Caro-Neune neun, die Treffe-Zehen zehen gilt u. s. w., wobei der Unterschied der vier Farben nicht in Betracht kommt. Der Zuschauer wird ermahnt, nach dieser Bedeutung der Blätter ein Blatt umgekehrt auf den Tisch zu legen und über dieses Blatt noch so viele Blätter von dem Spiele abzuzählen, bis die Zahl, von den Augen des untersten Blattes an, 15 betrage. Wenn z. B. die Pique-Sieben das unten hingelegte Blatt ist, so werden noch acht Blätter darüber

gelegt, weil 7 und 8 15 betragen. Eben so werden auch noch zwei andere Häufchen Karten abgezählt, wenn z. B. in dem zweiten Häufchen die Coeur=Dame das unterste Blatt wäre, welches Bild zehen Augen gilt, so werden noch fünf Blätter darüber gezählt, und eben so würden zu dem dritten Häufchen noch zwölf Blätter gezählt, wenn nämlich das unterste Blatt dieses Häufchens die Caro= oder Treffe=Dreie wäre.

Nachdem diese drei Häufchen Karten sind gehörig abgezählt worden, läßt man sich die übrigen Blätter des Kartenspieles zurückgeben, deren Anzahl man schnell für sich zählt und sich merkt und im Gedanken Vier von der gefundenen Anzahl abzieht. In dem oben angegebenen Falle, wo das unterste Blatt des ersten Häufchens die Pique=Sieben, das unterste Blatt des zweiten Häufchens die Coeur=Dame, und das unterste Blatt des dritten Häufchens die Treff=Drei war, bleiben 24 Karten übrig, von welchen man im Stillen 4 Augen weniger annimmt, so daß also 20 bleiben, die man sich genau merkt.

Man überreicht diese Blätter der vorigen Person, welche die drei Häufchen auf dem Tische abzählte, mit der Bitte, die Blätter des einen von den drei Häufchen mit diesen Blättern nach Belieben durch einander zu mischen, sich aber vorher nicht allein das unterste Blatt dieses ersten Häufchen, sondern auch die beiden untersten Blätter der übrigen beiden Häufchen genau zu merken.

Nachdem man sich die gemischten Karten hat einhändigen lassen, zählt man im Stillen 20 Blätter

davon ab und merkt, indem man die Anzahl der übrig bleibenden Karten im Stillen von der zuerst gefundenen Zahl abzieht, wodurch man die Augen der untersten Karte des ersten Häufchens erfährt. Wenn z. B. das erste Häufchen mit der unten liegenden Pique-Sieben wäre zu jenen vier und zwanzig Blättern gemischt worden, von welchen man 4 Augen weniger zählte und die übrig bleibenden 20 sich merkte, so würde man jetzt 33 Karten in der Hand haben; wenn man nun von diesen 33 20 abzieht, so bleiben 13, diese von den vorigen 20 abgezogen bleiben 7 zum Reste, als die Augen der untersten Karte des ersten Häufchens, die man sich merkt.

Jetzt giebt man diese sämmtlichen Blätter wieder zurück, mit der Bitte, abermals eines von den noch übrigen beiden Kartenhäufchen dazu zu mischen und die Karten wieder zurück zu geben, von welchen man jetzt für sich 36 Blätter abzählt und die übrig bleibenden Blätter zu dem vorigen Reste hinzuzählt, wodurch man das unterste Blatt des eingemischten zweiten Häufchens erfährt. Wenn z. B. das zweite Häufchen mit der unten liegenden, zehn Augen geltenden Coeur-Dame eingemischt worden wäre, und man von den zurückerhaltenen 39 Karten 36 abzählt, so bleiben 3 Blätter übrig; diese 3 zu den vorigen 7, als den Augen der untersten Karte des ersten Häufchens, addirt, giebt Zehen, als das unterste Blatt des zweiten Häufchens. Nunmehr kann man auch sogleich ohne Weiteres die Augen der untersten Karte des dritten Häufchens leicht wissen, denn man braucht nur im Stillen die vorigen 7 Augen von jenen 10 Augen der

unterſten Karte des zweiten Häufchens im Stillen abzuziehen, ſo giebt der erhaltene Reſt, 3, zu erkennen, daß das unterſte Blatt des dritten Kartenhäufchens eine Drei war.

Auf dieſe Art kann man denn nunmehr nicht allein die ſämmtlichen Augen der unterſten drei Blätter von jenen drei Häufchen zuſammen, ſondern auch die Augen des unterſten Blattes eines jeden von den drei Häufchen insbeſondere nennen, wie in dem gegebenen Beiſpiele 7, 10 und 3 zuſammen 20 Augen zählen.

Zu größerer Deutlichkeit mag hier noch ein zweites Beiſpiel folgen. Die unterſten Blätter der drei Häufchen ſollen hier 2, 10 und 9 ſeyn, ſo erhält man das erſte Mal 25 Karten des Spieles zurück, von dieſen 25 4 Augen abgezogen, bleiben 21 übrig. Jetzt wird das Häufchen mit der unten liegenden Zwei in die zurückgegebenen Karten gemiſcht, worauf man 39 Karten wieder erhält; wenn von dieſen 39 Karten 20 Augen abgezogen werden, ſo bleiben 19. Dieſe 19 von den vorigen 21 abgezogen, bleibt 2 zum Reſte als die Augen des erſten Häufchens. Jetzt wird das zweite Häufchen mit der unten liegenden Zehen in dieſe zurückgegebenen Blätter gemiſcht, worauf man 45 Karten zurückerhält; von dieſen 45 werden 36 im Stillen abgezogen, ſo bleiben 9 zum Reſte. Dieſe 9 werden jetzt nicht wie vorher addirt, ſondern von den vorigen 19 abgezogen, weil 9 und 19 die Zahl 10 überſteigt und 28 beträgt, in welchen Fällen anſtatt der Additiondie Subtraktion angewandt werden muß. Da nun 10 zum Reſte bleibt, wenn man 9 von 19 abzieht, ſo muß das unterſte Blatt des zweiten

Häufchens Zehen betragen, so wie das unterste Blatt des dritten Häufchens eine Neun seyn muß, weil die jetzt gefundenen 10 Augen des untersten Blattes des zweiten Häufchens, von den vorigen 19 abgezogen, 9 zum Reste giebt.

Drei und zwanzigste Belustigung.

Ein unter vier verschiedenen Karten im Sinn genommenes Blatt zu errathen.

Man läßt einer Person aus dem Kartenspiele mit der darin befindlichen breiten Karte vier Blätter ziehen, sie auf dem Tische einzeln neben einander hinlegen und sich ein Blatt davon in den Sinn nehmen, und es ihren Nachbarn leise nennen. Nachdem dieses geschehen ist, hebt man das Spiel Karten bei der breiten Karte ab, worauf man zwei Blätter von den vier auf dem Tische ausgebreiteten Blättern, oben auf das Spiel legt und den abgehobenen Theil mit der breiten Karte darauf setzt, so daß die eben erwähnten zwei Blätter unmittelbar unter der breiten Karte liegen; die übrigen beiden noch auf dem Tische liegenden Blätter legt man unten hin in das Spiel, so daß sie die beiden letzten Blätter desselben werden.

Nunmehr hebt man das Spiel in der Hand wiederum bei der breiten Karte ab, wobei man zugleich das darunter liegende Blatt mit abhebt und die abgehobenen Blätter fächerartig der vorigen Person vorhält, um sie bestimmen zu lassen, ob ihr vorhin im Sinn genommenes Blatt darunter sey, welches man ihr sehr leicht zeigen und nennen kann, wenn sie die deshalb an sie gerichtete Frage bejahet, da es nothwendig die

auf die breite Karte nächstfolgende Karte seyn muß. Wird aber die vorige Frage verneinet, so mischt man die oben hinweggenommenen Karten durch einander, so daß die breite Karte wiederum die letzte von denselben werde, die man dann wiederum auf das Spiel setzt, so daß das zweite Blatt von den vorher oben darauf gelegten Blättern unmittelbar unter der breiten Karte zu liegen kommt. Hierauf hebt man das Spiel wiederum bei der breiten Karte ab, wobei man zugleich das unter derselben liegende nächstfolgende Blatt mit aufhebt, und einen Theil von den abgehobenen Blättern der vorigen Person fächerartig zeigt, indem man sie fragt, ob sich das von ihr in den Sinn genommene Blatt darunter befinde. Bejahet sie diese Frage, so kann man ihr sogleich ihr Blatt zustellen, da es das auf die breite Karte zunächstfolgende ist.

Befindet sich das gemerkte Blatt aber nicht unter den vorgezeigten Karten, so muß es nothwendig eine von den beiden unter dem Spiele liegenden letzten Karten seyn. Daher läßt man dieser Person die unterste Karte unter dem Spiele hervorziehen, um sie als die vorher von ihr gemerkte Karte in Empfang zu nehmen. Wenn jedoch auch diese Karte noch nicht die rechte seyn sollte, so schiebt man ins Geheim mit dem unten hingelegten Zeigefinger der linken Hand, worin man das Spiel Karten hält, das noch vorhandene unterste Blatt, welches das vorhin im Sinn genommene seyn muß, etwas in den Rockärmel zurück, wobei man aber diese Person ermahnet, die eben unten hervorgezogene Karte genau zu betrachten, um auch fest überzeugt seyn zu können, daß sie wirklich

nicht die rechte Karte sey. Jetzt läßt man ihr dieses Blatt wieder unten hin unter das ihr vorgehaltene Spiel legen, über welches man aber sogleich das vorhin zurückgezogene letzte Blatt wieder hinschiebt, so daß dieses nunmehr das letzte und unterste Blatt des Spieles werde.

Hierauf schlägt man mit der flachen rechten Hand oben auf das Spiel und läßt der Person nochmals das unterste Blatt hervorziehen und besehen, wo sie mit Erstaunen das von ihr im Sinn genommene erkennen wird.

Vier und zwanzigste Belustigung.

Ein unter zehen Karten sich gemerktes Blatt zu errathen.

Es wird einer Person aus der Gesellschaft ein Spiel Karten zum Mischen, und mit der Aufforderung übergeben, zehen Blätter davon herauszuziehen, sie in einer Reihe neben einander auf den Tisch hin zu legen, und sich nach Belieben ein Blatt davon zu wählen und es in den Sinn zu nehmen, dabei aber genau darauf zu achten, das wievielste Blatt, das von ihr gemerkte in der Reihe sey.

Wenn dieses geschehen ist, so fordert man diese Person auf, mit der den Platz in der Reihe der zehen Karten bestimmenden Zahl von der letzten zehenten Karte an, rückwärts bis zu der ersten Karte in der Reihe weiter fort zu zählen, und diese auf die erste Karte fallende Zahl zu nennen. Wenn z. B. die zehen Karten in folgender Reihe liegen:

I. II. III. IV. V. VI. VII. VIII. IX. X.

und die Person hätte sich das mit V hier bezeichnete fünfte Blatt gemerkt, welches vielleicht das Coeur As wäre, so müßte sie bei der mit X bezeichneten zehenten Karte anfangen weiter fortzuzählen: 6; dann müßte sie zu der folgenden neunten Karte, dann zu der achten, siebenten, sechsten und so weiter bis zu der ersten Karte fortzählen: 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Diese auf die erste Karte kommende Zahl 15 läßt man sich nennen, und zählt nunmehr selbst im Stillen mit dieser Zahl von der zehnten Karte an, rückwärts nach der ersten Karte in der Reihe hin, weiter fort, bis 21; so bestimmt diese 21 dasjenige Blatt, welches vorhin gemerkt worden war, und das man nunmehr der Person nennt. Wenn hier noch zum Beispiel das achte Blatt in der Reihe gewählt worden wäre, und es würde von der Person, die es sich merkte, die Zahl 18 als diejenige Zahl genannt, welche bei dem rückwärts Zählen auf die erste Karte träfe, so zählt man mit dieser 18 selbst im Stillen von der zehnten Karte rückwärts weiter bis 21, wo denn diese 21 gerade auf das vorhin gemerkte achte Blatt fällt. Eben so würde auch die mit II. oben bezeichnete zweite Karte, die im Sinn genommene seyn, wenn die Zahl 12 als die auf die erste Karte in der Reihe fallende genannt würde.

Fünf und zwanzigste Belustigung.

Unter zwölf verschiedenen Karten ein blos mit dem Finger berührtes Blatt zu nennen.

Das Spiel Karten wird ebenfalls, so wie vorher, einer Person aus der Gesellschaft mit der Bitte übergeben, es zu mischen, und nach Belieben zwölf Blätter herauszuziehen und diese von der linken zur rechten Hand hin neben einander in einer Reihe auf den Tisch offen hin zu legen.

Nachdem dieser Forderung Genüge geleistet worden ist, entfernt sich der Künstler von dem Tische und kehrt sich mit dem Gesichte abwärts von den Zuschauern gegen die Wand, so daß er auf diese Art nicht sehen kann, was hinter seinen Rücken geschieht, wobei er die vorige Person ersucht, eines von den zwölf Blättern nach eigenem Gefallen zu wählen und blos mit dem Finger zu berühren.

Obgleich es für den von dem Tische abwärts gekehrten Künstler nicht möglich war, zu bemerken, was hinter seinem Rücken geschah, so nennt er gleichwohl sogleich die mit dem Finger berührte Karte, sobald er sich wieder nach den Zuschauern herum dreht und die zwölf Karten auf dem Tische mit einem flüchtigen Blicke übersieht.

Dieses bewirkt er durch die geheime Mitwirkung eines Gehülfen, der sich mit unter den Zuschauern befindet, und der ihm, nach der vorher mit demselben getroffenen Verabredung durch die Anzahl der ausgestreckten Finger der über die Brust gelegten linken Hand, oder beider Hände, wenn mehr als die Zahl fünfe zu bezeichnen wäre, die Zahl anzeigt, welche

andeutet, die wievielste Karte die mit dem Finger berührte in der Reihe der zwölf Karten sey. Wenn diese berührte Karte aber die eilfte in der Reihe wäre, so giebt ihm der Gehülfe dieses dadurch zu erkennen, daß er die sämmtlichen fünf Finger der linken Hand leicht zusammen biegt, so wie er die linke Hand in den Busen steckt, wenn die zwölfte Karte zu bezeichnen ist.

Wenn diese Belustigung gut ausgeführt wird, so gehört sie zu einer der überraschendsten Stücke dieser Art.

Sechs und zwanzigste Belustigung.

Eine gewählte Karte in einer Uhr finden zu lassen.

Der Künstler bittet sich von der Gesellschaft eine Taschenuhr aus, die er auf den an der hinteren Wand des Zimmers aufgestellten Tisch niederlegt, und eine gewöhnliche gläserne Stürze darüber deckt, über welche er noch überdies eine Serviette ausbreitet. Hierauf läßt er aus einem Spiele Karten ein Blatt ziehen und besehen, und nachdem er es wiederum in das Spiel gewünscht hat, legt er dieses auf den vorderen von jenem Tische entfernten Tische.

Nach einer kleinen Weile läßt er das Spiel Karten hinwegnehmen und das vorige gezogene und wieder eingemischte Blatt darin suchen, das jedoch aus dem Spiele plötzlich verschwunden ist. Hierauf tritt er zu dem erstgenannten Tische an der hintern Zimmerwand, wo er die über die Glasglocke gedeckte Serviette hinwegzieht, die Glasglocke aufhebt, die darunter liegende Taschenuhr von dem Eigenthümer

derselben hinwegnehmen und das Gehäuse der Uhr öffnen läßt, worin sich die vorige, aus dem Spiele verschwundene Karte findet.

Der Künstler bedient sich nämlich zu dieser sehr überraschenden Belustigung, des oben bei der ein und zwanzigsten Belustigung erwähnten Spieles kleiner Karten mit den dazu gehörigen mehrzähligen einander völlig gleichen Karten, von welchen Letzteren, wo ein solches Blatt vorher hinweggenommen und in der Hand verborgen hat, wie es mit derjenigen Karte übereinstimmt, die er ziehen lassen will. Vor allen Dingen läßt er sich nunmehr, ehe noch die Zuschauer ahnen können, was geschehen soll, eine Taschenuhr geben, die er auf den künstlichen Tisch an der hinteren Wand, und zwar auf die in der Mitte des Tisches befindliche Klappe niederlegt, wobei er zugleich das in der Hand versteckte Kartenblatt schnell unter die Uhr legt, worauf er die gläserne Stürze über die Uhr stellt und die Serviette darüber deckt.

Jetzt holt der Künstler das erwähnte Spiel kleiner Karten, nebst dem davon abgesonderten und ins Geheim bereit gelegten Blatte, das er ziehen lassen will und einstweilen in der linken Hand verbirgt, herbei, und übergiebt es, ohne das in der Hand verborgene Blatt, Einem aus der Gesellschaft zum beliebigen Mischen. Er läßt sich alsdann das Spiel wieder einhändigen, und setzt es schnell auf das in der linken Hand versteckte Blatt, so daß dieses das letzte und unterste Blatt des Spieles werde. Er wendet sich hierauf zu einer zweiten Person aus der Gesellschaft, von welcher er das unterste Blatt des Spiels hervorziehen, es genau be-

trachten, und der Gesellschaft zeigen, auch dasselbe alsdann wieder in das Spiel einmischen läßt. Er selbst nimmt nunmehr das Spiel wieder in Empfang, durchblättert es schnell, um das gezogene Blatt darin zu suchen, das er schnell und unbemerkbar i nden Rockärmel zurückschiebt und es darin verbirgt, indem er sich anstellt, als stoße er blos die Blätter des Spiels zu einer fortgesetzten Mischung durcheinander, worauf er das Spiel auf den Tisch legt.

Während dieser Zeit öffnet der hinter der Wand versteckte Gehülfe ins Geheim mit der durch die geheime Wandöffnung gesteckten Hand, unter dem Tische die Klappe desselben, auf welcher die Uhr liegt, die er nebst dem darunter liegenden Kartenblatte hinwegnimmt, und dieses in das geöffnete Gehäuse der Uhr legt, das er alsdann wieder zumacht, die Uhr aber mit dem darin verborgenen Kartenblatte wieder auf die Klappe des Tisches schiebt und diese wie vorher wieder zuriegelt.

Nach einer kleinen Weile läßt der Künstler unter einer fortgesetzten angenehmen und passenden Unterhaltung mit den Zuschauern von derjenigen Person, welche vorher das Blatt zog, das Spiel von dem Tische hinwegnehmen, und ihr Blatt darin suchen, das jedoch nicht mehr darin zu finden, sondern plötzlich aus dem Spiele verschwunden ist. Jetzt tritt er in Begleitung des Eigenthümers der Taschenuhr zu dem Tische an der hinteren Wand, von dem er, nach der hinweggenommenen mit der Serviette bedeckten gläsernen Stürze, die Uhr hinwegnehmen und öffnen läßt, wo man zur großen Ueberraschung der Zuschauer das

aus dem Spiele verschwundene Blatt in der Uhr finden wird.

Sieben und zwanzigste Belustigung.

Eine gezogene und besehene Karte aus dem Spiele heraus springen zu lassen.

Man läßt aus dem Spiele, worin sich die breite Karte befindet, nach geschehener Mischung ein Blatt ziehen und besehen, worauf man das Spiel bei der breiten Karte, und dann noch ein Paar Male an einigen andern Orten abhebt, und einzelne Kartenhäufchen davon auf den Tisch hinlegt. Die vorhin gezogene und gemerkte Karte läßt man alsdann auf eines von diesen Kartenhäufchen legen, auf welches man dasjenige Häufchen setzt, in welchem die breite Karte das unterste Blatt ist, so daß das gezogene Blatt unmittelbar auf diese breite Karte in dem Spiele folgt, worauf auch die übrigen Kartenhäufchen wieder zu einem ganzen Satze mit dem Spiele vereiniget werden.

Man hebt jetzt das Spiel nochmals bei der breiten Karte ab, und drückt dabei schnell einen auf dem Tische bereit liegenden dunkelfarbigen seidenen Faden, an dessen Ende ein wenig weiches Wachs befestiget ist, mit dem Wachse schnell auf die unter der breiten Karte liegenden vorhin gezogenen Karte, worauf man die übrigen abgehobenen Blätter leicht wieder darüber deckt.

Nunmehr ergreift man das untere Ende des Fadens mit der rechten Hand, und kommandirt: Eins! — Zwei! — Drei! — bei dem dritten Kommando-

worte: Drei, schlägt man mit der erhobenen rechten Hand rasch durch die linke Hand, und ziehet dadurch das an dem Faden befestigte Kartenblatt schnell aus dem auf dem Tische liegenden Spiele heraus, und indem man es ergreift und aufhebt, löset man schnell mit dem Nagel das auf der Rückseite des Blattes klebende wenige Wachs mit dem Faden davon ab, und übergiebt es der Gesellschaft.

Acht und zwanzigste Belustigung.

Eine verbrannte Karte in einer Schnupftabaksdose wieder finden zu lassen.

Man bedient sich hierzu einer gewöhnlichen, inwendig schwarzlackirten Schnupftabaksdose von Papiermachee, die jedoch inwendig geräumig genug seyn muß, um ein Blatt aus einer französischen Karte hineinlegen zu können. Nach der inneren Fläche des Deckels der Dose hat man sich jedoch aus schwachem schwarzlackirten Blech, eine zirkelrunde Scheibe schneiden lassen, die in diesen Dosendeckel paßt und in die Dose herabfällt, sobald der Deckel darauf gestellt wird.

Um den Schein einer Taschenspielerei mit dieser Dose zu vermeiden, hat man die hineinpassende Scheibe einstweilen seitwärts verborgen, und die Dose mit Tabak gefüllt, neben sich stehen, um zuweilen eine Priese Tabak daraus den Zuschauern zu präsentiren. Indem man aber jetzt nach einem Seitentische hingeht, und dort den in der Dose befindlichen Tabak heraus auf ein Papier schüttet, legt man schnell und unbemerkbar ein dort schon bereitliegendes Kartenblatt, wie man es alsdann will ziehen lassen, und wovon man

ein Stückchen abgerissen hat, das man in der linken Hand zwischen den Fingern verbirgt, in den Deckel, worauf man die schwarze blecherne Scheibe darüber legt, und so die Dose nebst dem Deckel offen auf den Tisch hinlegt.

Nunmehr läßt man aus einem Spiele einander völlig gleicher, und mit der in dem Dosendeckel versteckter Karte übereinstimmenden Blätter, ein Blatt ziehen, und genau merken. Während man das übrige Spiel Karten bei Seite legt, läßt man das gezogene Blatt in kleine Stückchen zerreißen, die man sich einhändigen läßt, um das eine oder das andere Stückchen noch kleiner zu reißen, eigentlich aber nur, um Gelegenheit zu bekommen, das zwischen den Fingern versteckte, von der in dem Dosendeckel liegenden Karte abgerissene Stückchen, hervorzuziehen, und es Einem von den Zuschauern zu übergeben, um es einstweilen aufzubewahren.

Die einzelnen Stückchen der eben zerrissenen Karte werden nunmehr an eine Pfrieme gesteckt und über einem brennenden Lichte verbrannt; die Asche aber schüttet man in die offen dastehende Dose, worin man sie vollends zerreibt; worauf man den Deckel darüber deckt, so daß die darin liegende Scheibe mit der darunter liegenden Karte auf den Boden der Dose hinabfallen und die Asche der verbrannten Karte bedecken muß.

So läßt man die Dose eine kleine Weile stehen, worauf man sie öffnet, und das darin liegende Kartenblatt der Gesellschaft überreicht, die mit Erstaunen das vorher gezogene und verbrannte Blatt erkennen

wird. Dieses Erstaunen wird noch vermehrt, wenn man das vorhin erhaltene Stückchen Karte an dieses Blatt anlegt, und man findet, daß es wirklich den Riß desselben genau ausfüllet.

Neun und zwanzigste Belustigung.

Eine Karte, die Jemand aus dem Spiel ziehen werde, im Voraus zu bestimmen.

Man übergiebt der Gesellschaft das Kartenspiel, worin sich die lange Karte befindet, zum Mischen, und schreibt indessen auf ein Blättchen Papier den Namen dieser breiten Karte, worauf man das Papier zusammen bricht, und es Jemand aus der Gesellschaft überreicht, wobei man sie ersucht, dasselbe einstweilen in der geschlossenen Hand aufzubewahren.

Nunmehr läßt man sich das gemischte Spiel einhändigen, das man schnell in der Hand bei der langen Karte abhebt, und den darunter befindlichen Theil der Karten auf diesen abgehobenen Theil setzt, so daß die lange Karte unten hin, als letztes Blatt des Spieles zu liegen kommt. So nähert man sich mit dem Spiele Karten einer Person aus der Gesellschaft, und läßt ihr das unterste Blatt des Spiels hervorziehen und besehen, es auch ihren Nachbarn zeigen, worauf man sie ersucht, das gezogene Blatt wiederum in das Spiel zu mischen.

Jetzt fordert man die erstere Person auf, welcher man vorher das zusammengebrochene Blatt Papier zum Aufbewahren übergab, dasselbe zu entfalten und den darauf geschriebenen Kartennamen zu nennen, wo

denn die Gesellschaft mit Erstaunen den Namen eben derjenigen Karte vernehmen wird, welche vorhin gezogen worden war.

Dreißigste Belustigung.

Zwei verschiedene Karten gegenseitig aus einem Kästchen heraus und in ein anderes zu bringen.

Hierzu gebraucht man zwei einander völlig gleich geformte vierseitige, anderthalben Zoll hohe und inwendig schwarzlackirter Kästchen von Blech oder Pappe, die so lang und breit seyn müssen, daß ein gewöhnliches Kartenblatt bequem darin liegen kann. In dem Deckel eines jeden von diesen Kästchen ist ein genau nach dem inneren Flächenraume des Deckels und des Kästchens ausgeschnittenes vierseitiges Stück ebenfalls auf beiden Seiten schwarzlackirter Pappe eingelegt, wodurch eben so, wie in der Schnupftabaksdose von der vorletzten Belustigung, ein Doppelboden gebildet wird, der eben so wie jener, in das Kästchen herabfällt, wenn der Deckel darüber zugemacht wird.

Ferner gebraucht man ein Spiel Karten, das durch eine breite Karte in zwei Hälften abgetheilt ist, wovon die eine Hälfte lauter Coeur As, die zweite Hälfte aber lauter Pique Damen enthält, so daß jeder dieser beiden Theile sogleich von dem andern kann abgesondert werden, sobald man das Spiel bei der breiten Karte abhebt.

Vorher hat man aber ins Geheim in den Deckel des ersten Kästchens ein Coeur As gethan, und den falschen Boden darüber gelegt, so daß es nicht zu bemerken ist; eben so hat man auch in den Deckel des

zweiten Käſtchens eine Pique Dame gelegt, und den Doppelboden darüber gedeckt.

Jetzt hebt man das Spiel Karten bei der breiten Karte ab, ſo daß zwei beſondere Häufchen daraus werden, worauf man von einer Perſon aus der Geſellſchaft aus dem einen aus lauter Coeur As beſtehenden Haufen ein Blatt ziehen, beſehen und in das zweite Käſtchen legen läßt, in deſſen Deckel die Pique Dame verborgen liegt. Von einer zweiten Perſon läßt man aus der andern Hälfte des Spieles, die blos aus Pique Damen beſtehet, auch ein Blatt ziehen, beſehen, ſich merken, und in das erſtere Käſtchen legen, in deſſen Deckel das Coeur As verborgen liegt, worauf denn über jedes dieſer beiden Käſtchen der Deckel zugeſchlagen wird, ſo daß der Doppelboden aus einem jeden Deckel, mit dem darunter liegenden Kartenblatte, auf den Boden des Käſtchens herabfallen muß.

Nach einer kleinen Weile öffnet man beide Käſtchen und überreicht jeder von den beiden Perſonen die darin liegenden Karten, wo dann eine Jede voll Verwunderung, das in dem ihr zugetheilten Käſtchen liegende Blatt, in das der andern Perſon gehörige Blatt umgewandelt ſieht.

Ein und dreißigſte Beluſtigung.

Unter drei Karten diejenigen zu errathen, wie ſie von drei Perſonen im Sinne genommen worden ſind.

Es werden aus einem Spiele Karten drei beliebige Blätter, die wir hier durch I. II. III. bezeichnen wollen, gezogen, und auf den Tiſchen neben einander

hingelegt; worauf man drei Personen, welche hier durch A, B, C bezeichnet werden, ersuchet, daß sich eine Jede von denselben ein solches Blatt im Stillen wählen und im Sinne behalten soll.

Hierbei macht man diese drei Personen damit bekannt, daß der durch I bezeichneten Karte, welche ein As seyn kann, 12 Augen zugetheilt sind, so wie die durch II bezeichnete Karte, die vielleicht ein König seyn kann, 24 Augen gelte, die hier durch III bezeichnete dritte Karte aber, zu welcher man eine Dame wählen kann, 36 Augen gelte, wo denn nunmehr eine vierte Person das Spiel auf folgende Art ausführt.

Nachdem sich eine jede von den drei Personen A. B. C. eines von den auf dem Tische liegenden drei Blättern gemerkt hat, läßt man der vierten Person die Hälfte von den Augen, welche diejenige Karte gilt, die von der Person A gewählt worden ist, im Stillen vor sich hinschreiben. Unter diese Hälfte setzt sie den dritten Theil der Augen derjenigen Karte, welche die zweite Person B gewählt hat, und eben so läßt man ihr auch unter dieser Zahl diejenige Zahl schreiben, welche den vierten Theil von den Augen schreiben, welche der Karte zugetheilt wurden, die von der dritten Person C gewählt wurde.

Diese drei einzelnen Größen läßt man zusammen addiren, und die Summe läßt man sich alsdann nennen, wo denn diese genannte Summe die Reihenfolge der drei Karten angiebt, wie sie von den drei Personen A. B. C. gemerkt wurden, und zwar nach der hier folgenden kleinen Tabelle, die man deshalb neben sich hinlegt.

A.	B.	C.	Summe.
I.	II.	III.	23.
I.	III.	II.	24.
II.	I.	III.	25.
II.	III.	I.	27.
III.	I.	II.	28.
III.	II.	I.	29.

Wenn z. B. die Person A die Karte II gemerkt hätte, die 24 Augen gilt, so wäre die Hälfte davon 12; die Person B hätte aber die Karte III gewählt, welche 36 Augen gilt, so wäre der dritte Theil von 36 12; die dritte Person C endlich hätte die Karte I gemerkt, welche 12 Augen zählt, so wäre der vierte Theil von 12 3. Diese drei Größen 12 und 12 und 3 geben 27, und diese 27 geben in obiger Tabelle richtig an, daß A die Karte II., B die Karte III, und C die Karte I wählte.

Zwei und dreißigste Belustigung.

Berechnung der Augen von den untersten Blättern einiger Kartenhäufchen.

Man überläßt ein Spiel französischer Karten von 52 Blättern einem von den Zuschauern zum beliebigen Mischen mit der Erinnerung, daß ein As für Eins, jedes Bild für Zehen und jedes der übrigen Blätter so viel gelte, als Augen darauf befindlich sind, wobei auf die vier verschiedenen Farben der Blätter nicht Rücksicht genommen wird.

Nach geschehener Mischung läßt man durch diese Person das Spiel in drei beliebige Häufchen auf den

Tisch abheben, wobei es auf die Anzahl der in einem jeden Häufchen liegenden Karten nicht ankommt, was bei dieser Belustigung eben das Auffallendste ist.

Von den gemachten drei Häufchen Karten nimmt man das eine, welches das schwächste ist, hinweg und steckt es zu sich in die Rocktasche, wo man insgeheim die einzelnen Blätter desselben mit der Hand durchblättert und zählt, und sich die Anzahl derselben genau merkt.

Jetzt ermahnet man die Person, welche diese Häufchen abhob, die sämmtlichen Blätter des ersten von den noch übrigen beiden Häufchen zu zählen, bis auf das letzte Blatt, welches nicht mitgezählt wird; hingegen läßt man ihr die Augen dieses letzten Blattes des ersten Häufchens zu der Anzahl der in dem ersten Häufchen liegenden Blätter, weniger des letzten Blattes, addiren, deren Summe man sich nennen läßt und sich merkt.

Eben so läßt man jener Person auch die Blätter des zweiten noch übrigen Kartenhäufchens bis zu dem letzten Blatte desselben zählen, das nicht mitgezählt wird, wovon aber die darauf befindliche Anzahl der Augen zu der Anzahl dieser Blätter addirt wird, wovon man sich abermals die Summe nennen läßt.

Die beiden genannten Summen addirt man schnell im Stillen zusammen. Wenn nun die Summe von diesen beiden Größen über fünfzig, etwa 57 betrüge, so nimmt man blos die Einer davon, wie hier die 7, und zählt sie im Stillen zu der Anzahl der Blätter des in die Rocktasche gesteckten ersten Kartenhäufchens, so erfährt man die Augen der untersten Blätter von

den auf dem Tische noch vorhandenen beiden Kartenhäufchen.

Wenn aber die gefundene Summe der beiden genannten Größen gerade 50 betragen sollte, so giebt die Anzahl der Blätter von den in die Rocktasche gesteckten Kartenhäufchen ohne Weiters die Anzahl der Augen von den untersten Blättern der auf dem Tische liegenden beiden Kartenhäufchen an.

Im Falle aber die gefundene Summe der beiden genannten Größen über 59 hinaus und in die Sechziger gehen sollte, so verwandelt man die 6 von den Sechzigen in 1 und setzt die Einer, welche die Sechzig mit nennt, dazu, so daß beide Ziffern als eine ganze Zahl betrachtet werden, die zu der Anzahl der Blätter des in der Rocktasche befindlichen Kartenhäufchens addirt wird, wo alsdann die Summe die Anzahl der Augen von den beiden untersten Blättern der auf dem Tische liegenden beiden Häufchen bestimmt. Wenn z. B. die Summe von den vorher namhaft gemachten beiden Größen 65 betrüge, die Anzahl der Blätter aber des in die Rocktasche gesteckten Kartenhäufchens 7 betrüge, so verwandelt man die 6 von 65 in 1 und setzt die 5 dazu, wodurch man die Zahl 15 erhält, diese 15 zu den 7 Blättern gezählt, giebt 22, als die Anzahl der Augen von den letzten Blättern der auf dem Tische liegenden beiden Kartenhäufchen.

Wenn z. B. die Anzahl der Blätter des zu sich gesteckten ersten Häufchens von den drei auf dem Tische hingestellten Häufchen 11 betrüge, so merkt man sich diese Zahl genau. Die Anzahl der Blätter von den ersten noch übrigen beiden Häufchen aber wäre 25, so

müßte die Person, welche das Spiel mit ausführen hilft, 24 zählen und die Augen der untersten Karte, welche hier als 9 angenommen wird, dazu rechnen, was 33 giebt, die man sich nennen läßt und merkt. Das zweite noch übrige Kartenhäufchen enthielte aber 16 Blätter, so müßte jene Person 15 zählen und die unterste Karte, die hier Treffe 5 seyn mag, dazu zählen, so gäbe dieses 20. Jene 33 und diese 20 betragen 53. Hiervon nimmt man blos die 3 der 53 und addirt sie zu jenen 11 in der Tasche befindlichen Blättern, so erhält man 14, und gerade so viel betragen die Augen der untersten Blätter von den noch auf dem Tische befindlichen beiden Kartenhäufchen, nämlich 9 und 5, welches 14 beträgt.

Sechster Abschnitt.

Arithmetische Belustigungen.

Erste Belustigung.

Eine willkührlich gewählte Anzahl Rechenpfennige zu errathen.

Man läßt einer Person aus der Gesellschaft aus einem mit Rechenpfennigen gefüllten Beutel einige Rechenpfennige nach Belieben herausnehmen, diese insgeheim zählen und alsdann auf folgende Art verfahren.

Für's Erste muß sie die Anzahl der Rechenpfennige mit 2 multipliciren oder sie verdoppeln und zu dem Produkte 5 addiren; alsdann muß sie diese Summe mit 5 multipliciren und zu dem kommenden Produkte 10 addiren, die kommende Summe aber mit 10

multipliciren, worauf man sich die zum Facit kommende Größe nennen läßt.

Von dieser genannten Größe braucht man nunmehr im Stillen nur die Zahl 350 abzuziehen und die beiden letzten Ziffern des kommenden Restes zur Rechten abzuschneiden, so bestimmt die links stehende Zahl die Anzahl der vorher gewählten Rechenpfennige.

Z. B. Es habe Jemand 12 Rechenpfennige gewählt, so beträgt das Zweifache derselben 24, zu diesen 24 5 addirt, giebt 29, diese 29 mit 5 multiplicirt giebt 145 zum Produkte, zu welchem 10 addirt, 155 beträgt, welches mit 10 multiplicirt, 1550 zum Produkte giebt, das man sich nennen läßt. Wenn man nunmehr im Stillen von diesen 1550 die Zahl 350 abzieht, so bleibt 1200 übrig, wovon man die beiden Nullen rechts hinwegnimmt, worauf die Zahl 12 übrig bleibt, welche die Anzahl der gewählten Rechenpfennige richtig angiebt.

Eine zweite Art, eine solche Aufgabe zu lösen.

Man lasse die gewählte Anzahl Rechenpfennige durch 3 multipliciren, das kommende Produkt durch 2 dividiren oder halbiren, diese kommende Hälfte durch 6 multipliciren und das kommende Produkt lasse man sich nennen. Wenn man nun im Stillen diese genannte Größe durch 9 dividirt, so bestimmt alsdann der Quotient die vorhin gewählte Anzahl der Rechenpfennige.

Wenn z. B. die oben gewählten 12 Rechenpfennige durch 3 multiplicirt werden, so kommt 36, dieses durch 2 dividirt, giebt 18; diese 18 mit 6 multiplicirt giebt 108, welche Zahl man sich nennen läßt und im

Stillen durch 9 dividirt, wo der kommende Quotient 12 die Anzahl der gewählten Rechenpfennige angiebt.

Eine dritte Art, die gewählte Anzahl Rechenpfennige zu errathen.

Man lasse die gewählte Anzahl der Rechenpfennige verdoppeln oder durch 2 multipliciren, zu dem Produkte 4 addiren, die kommende Summe wiederum durch 5 multipliciren, zu dem kommenden Produkte aber 12 addiren und die kommende Summe durch 10 multipliciren, oder, was eben dasselbe ist, blos eine Null hinzufügen. Diese letzte Größe läßt man sich nennen und ziehet im Stillen 320 davon ab. Von dem zum Facit kommenden Reste schneidet man die beiden rechts stehenden letzten Ziffern ab, so bleibt links die Zahl stehen, welche die Anzahl der anfangs gewählten Rechenpfennige bestimmt.

Eine vierte Art, eine dergleichen gewählte Zahl zu berechnen.

Diese Berechnung geschieht mit Hülfe der sogenannten Falsir-Rechnung, welche darin bestehet, daß man selbst mit einer willkührlich angenommenen Zahl die nämliche Rechnung vornimmt, welche man dem Anderen mit der Anzahl seiner Rechenpfennige machen läßt.

Man läßt z. B. dem Andern die Anzahl seiner Rechenpfennige durch 4 multipliciren, und eben so multiplicirt man auch die selbst gewählte Zahl durch 4. Das kommende Produkt läßt man durch 2 dividiren oder halbiren, den Quotienten aber durch 32 multipliciren, und eben so verfährt man auch selbst

mit der eigenen Zahl. Diejenige Größe, welche nach dieser Multiplikation mit 32 als Produkt herauskommt, läßt man den Andern durch die Anzahl seiner anfangs gewählten Rechenpfennige dividiren, und eben so dividirt man auch selbst mit der anfangs selbst gewählten Zahl in das Produkt, welches durch die Multiplication mit 32 herauskam. Zu dem durch diese Division herauskommenden Quotienten des Andern, läßt man ihn die Anzahl seiner vorher gewählten Rechenpfennige addiren, die kommende Summe läßt man sich aber nennen, worauf man nur den Quotienten, den man nach der durch die Division mit der selbst gewählten Zahl erhielt, von jener Summe abzuziehen braucht, um die Anzahl der von dem Andern gewählten Rechenpfennige zu erfahren.

Z. B. die von dem Andern gewählte Zahl

12

multiplic. 4

halbirt 2) 48

24

multiplic. durch 32

48

72

divid. durch obige 12) 768

64

dazu addirt obige 12) 12

76 die man nennen läßt.

Die selbst gewählte Zahl sey

8

multiplic. 4

halbirt 2) 32

16

multiplic. durch 32

32

48

divid. durch obige 8) 512

64 diese abgezogen von jenen 76 bleibt 12 die Anzahl der Rechenpfennige.

Zweite Belustigung.

Eine ungerade Anzahl Rechenpfennige zu errathen.

Man läßt dem Andern die ungerade Anzahl seiner Rechenpfennige durch 3 multipliciren, wo er wieder eine ungerade Zahl zum Produkte erhält, die er in zwei gleiche Theile theilen soll, deshalb läßt man ihn noch 1 dazu zählen und die nunmehr kommende gerade Zahl läßt man ihn durch 2 dividiren oder halbiren. Diese Hälfte läßt man durch 3 multipliciren, das kommende Produkt aber durch 9 dividiren. Den kommenden Quotienten läßt man sich nennen, multiplicirt ihn im Stillen durch 2 und addirt zu der herauskommenden Zahl noch 1, weil eine ungerade Zahl Rechenpfennige gewählt wurde, so erhält man die bestimmte Zahl.

Wenn z. B. die ungerade Anzahl der Rechenpfennige wäre 5, 7 oder 9, so wäre die Rechnung folgende:

	5	7	9
multipl.	3	3	3
	15	21	27
dazu addirt	1	1	1
halbirt 2)	16	2) 22	2) 28
	8	11	14
multiplic.	3	3	3
divid. 9)	24 | 2	9) 33 | 3	9) 42 | 4
	18 |	27 |	36 |
	6	6	6

Diese 2 läßt man sich eben so wie in beiden anderen Fällen die 3 und die 4 nennen.

2 mal 2 und 1 dazu ist 5. 2 mal 3 und 1 ist 7.
2 mal 4 und 1 ist 9.

Dritte Belustigung.

Eine Anzahl Eier unter gewissen bestimmten Bedingungen zu berechnen.

Es soll bestimmt werden, wie groß eine gewisse Anzahl von Eiern in einem Korbe sey, welche dividirt durch 4, 3 als Rest lasse; wenn sie aber durch 5 dividirt werde, 4 zum Rest gebe; dividire man sie hingegen durch 9, so bleiben 8 übrig, werde sie durch 11 dividirt, so bleiben 10 übrig, so wie endlich 12 übrig bleiben müßten, wenn die Anzahl Eier durch 13 dividirt würde.

Aus diesen gegebenen Bedingungen wird die zu suchende Anzahl Eier dadurch gefunden, daß man die Zahlen 4, 5, 9, 11 und 13 mit einander multiplicirt, auf folgende Art:

4 mal 5 ist 20, 20 mal 9 ist 180, 11 mal 180 ist 1980, 13 mal 1980 ist 25740.

Weil nun aber der Unterschied zwischen 4 und 3, so wie zwischen 5 und 4, zwischen 9 und 8, zwischen 11 und 10 und zwischen 13 und 12 jederzeit einerlei ist, nämlich 1, so zieht man von diesen 25740 1 ab, wo man denn 25739 als die gesuchte Anzahl der Eier erhält.

Vierte Belustigung.

Eine Zahl zu berechnen, die 105 zum Produkte giebt, wenn sie durch 8 dividirt, der Quotient aber mit 7 multiplicirt wird.

Man nehme eine willkührliche Zahl an, z. B. 40, dividire diese nach der Aufgabe durch 8, so erhält man 5 zum Quotienten, wenn dieser mit 7 multiplicirt wird, so bekommt man 35. Da nun aber die zu suchende Zahl nicht 35, sondern 105 betragen soll, so bildet man daraus einen gewöhnlichen Regel detri-Satz, indem man sagt: Wenn 35 kommen durch die angenommene Zahl 40, welche Zahl wird es seyn, die unter obigen Bedingungen 105 zum Facit geben soll. Also:

35 — 40 — 105

```
          40
      ------------
35)   4200  | 120
        35  |
      ----  |
        70  |
        70  |
      ----  |
         0  |
```

So ist 120 die verlangte Zahl.

Noch kürzer läßt sich diese Berechnung dadurch machen, daß man die obigen 105 blos mit 8 multiplicirt und das Produkt durch jene 7 dividirt.

Fünfte Belustigung.

Verschiedene von Jemand gewählte Zahlen zu berechnen.

Man lasse einer Person aus den zehen Zahlen von 1 bis 10 drei oder vier, oder mehr Zahlen nach Belieben wählen und sie einzeln vor sich hinschreiben.

Nunmehr lasse man sie die erste Zahl durch 2 multipliciren, dann 5 dazu addiren, diese Summe wiederum durch 5 multipliciren und zu dem kommenden Produkte 10 addiren.

Zu dieser letzteren Summe läßt man die zweite Zahl von den anfangs gewählten vier Zahlen addiren und die kommende Summe durch 10 multipliciren.

Zu dem kommenden Produkte läßt man die dritte Zahl der anfangs gewählten vier Zahlen addiren und die Summe wiederum mit 10 multipliciren.

Zu der herausgekommenen Größe läßt man endlich auch die vierte Zahl von den vorher gewählten vier Zahlen addiren, worauf man sich die Summe nennen läßt und im Stillen die Zahl 3500 davon abzieht, wo man denn die vier gewählten Zahlen nach ihrer Reihenfolge erhält.

Z. B. es wären die vier Zahlen 3, 5, 8, 2 gewählt worden, so stehet die Rechnung also:

3 die erste Zahl
multiplic. durch 2
6
dazu addirt 5
11
multiplic. durch 5
55
dazu addirt 10
65
dazu addirt 5 die zweite Zahl
70
multiplic. durch 10
700
dazu addirt 8 die dritte Zahl
708
multiplic. durch 10
7080
dazu addirt 2 die vierte Zahl
7082

So giebt diese letztere Summe 7082, die man sich nennen läßt, wenn man 3500 abzieht

7082
3500
3582 obige vier Zahlen.

Sechste Belustigung.

Die Summe der von Jemand gewählten und zusammenaddirten Zahlen durch eine von einer zweiten Person vorher bestimmte Zahl theilen zu lassen.

Zu dieser Belustigung mache man sich einen Beutel, der inwendig durch eine eingenähte Zwischenwand in zwei Theile abgesondert ist. In die erste Hälfte dieses Beutels lege man eine beliebige Anzahl klein

geschnittener Kartenblätter, und auf jedes von diesen Kartenblättchen schreibt man die Zahl 7, so daß in dieser Abtheilung lauter Sieben liegen.

In die zweite Abtheilung des Beutels legt man ebenfalls eine beliebige Anzahl weißer Kartenblättchen. Auf jedes derselben hat man aber eine solche Zahl geschrieben, die sich durch 7 ohne Rest theilen läßt, so daß also z. B. dreißig solcher Blättchen folgende Zahlen enthalten: 7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70, 77, 84, 91, 98, 105, 112, 119, 126, 133, 154, 189, 203, 224, 245, 315, 329, 336, 420, 511, 581.

Nachdem diese Zahlen in dem Beutel durcheinander geschüttelt und gemischt worden sind, läßt man von einer Person aus der Gesellschaft aus der ersten Abtheilung des Beutels, worin sich zwanzig oder dreißig Blättchen mit lauter 7 beschrieben befinden, unbesehen ein solches Blättchen herausziehen, wobei man ihr jedoch empfiehlt, nicht mehr als ein einziges Blättchen zu nehmen, weil man außerdem sehr leicht bemerken würde, daß diese sämmtlichen Blättchen nur eine und dieselbe Zahl haben.

Von einer zweiten Person läßt man hierauf aus der zweiten Abtheilung des Beutels eine beliebige Anzahl Kartenblättchen, so viel als sie mit ein Paar Fingern fassen kann, ebenfalls unbesehen herausnehmen, und sie einzeln untereinander auf den Tisch legen, worauf man sie ersucht, die sämmtlichen untereinander stehenden Zahlen zusammen zu addiren.

Alsdann ersucht man die vorige erste Person, welche aus der ersten Abtheilung des Beutels ein Zahlenblättchen mit der 7 zog, diese Zahl zu nennen, und

mit derselben die vorige Summe der zusammengezählten Zahlen der zweiten Person zu dividiren, wo denn wirklich diese Summe, ohne Rest zu lassen, sich theilen läßt, wie man es im Voraus bestimmte.

Um die Art und Weise zu verbergen, wodurch diese arithmetische Belustigung ausgeführt wird, kann man zur Abwechslung die oben genannten Zahlenblättchen aus den beiden Abtheilungen des Beutels herausnehmen, und dafür in die erste Abtheilung, entweder lauter 3, oder 5, oder 6, oder 9 u. dgl. thun, in die zweite Abtheilung des Beutels aber solche Zahlen legen, die sich entweder durch 3, oder durch 5, oder durch 6, oder durch 9, oder überhaupt durch diejenige Zahl in gleiche Theile theilen lassen, die man in die erste Abtheilung des Beutels gelegt hat.

Siebente Belustigung.

Das Produkt von zwei willkührlich gezogenen und miteinander multiplicirten Zahlen durch eine andere nach Belieben gewählte Zahl ohne Rest zu dividiren.

Man bedient sich hiezu ebenfalls des bei der vorigen Belustigung benützten Beutels mit zwei geheimen Abtheilungen. In die erste Abtheilung legt man eine beliebige Anzahl von kleinen viereckig geschnittenen Stücken weißer Karten, auf welche man blos die Zahlen 3, 6, 9 und 12 mehr Mahle geschrieben hat. In die zweite Abtheilung des Beutels thut man ebenfalls eine beliebige Anzahl solcher Kartenblättchen, wovon man aber auf ein jedes einzelne Blättchen eine

von den hier verzeichneten Zahlen geschrieben hat:
6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60, 66, 72, 78, 84, 90, 96, 102, 108, 114, 120 u. s. f.

Nunmehr bietet man einer Person von der Gesellschaft die erste geöffnete Abtheilung des Beutels dar, und läßt ihr ein einzelnes Zahlenblättchen herausnehmen, und die darauf befindliche Zahl einstweilen an sich behalten.

Hierauf öffnet man ins Geheim die zweite Abtheilung des Beutels, und läßt einer zweiten Person daraus zwei von den darin liegenden Zahlenblättchen herausnehmen, die darauf stehenden beiden Zahlen aber mit einander multipliciren. Wenn dieses geschehen ist, so läßt man das Produkt dieser beiden mit einander multiplicirten Zahlen durch die im Voraus von der ersteren Person aus der ersten Abtheilung des Beutels gezogene Zahl dividiren, wodurch sich, wie man es vorher bestimmte, dieses Produkt ohne Rest theilen läßt.

Achte Belustigung.

Das Produkt von zwei gewählten, und miteinander multiplicirten Zahlen zu errathen.

Auch zu dieser Belustigung gebraucht man einen in zwei Abtheilungen getheilten Beutel. In die erste dieser beiden geheimen Abtheilungen legt man 12 viereckige oder runde weiße Kartenblättchen, und auf jedes einzelne dieser zwölf Blättchen schreibt man die Zahl 73; die auf diese Art, ohne es der Gesellschaft wissen zu lassen, zwölf Mal sich darin befindet. Eben so legt man nur auch in die zweite Abtheilung des Beu-

tels zehen dergleichen Blättchen, auf welche man die folgenden Zahlen geschrieben hat: 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30.

Wenn nun eine jede von diesen zwölf Zahlen mit 73 multiplicirt wird, so enthält jedes Mal die letzte, rechts stehende Ziffer des Produktes, der Reihe nach eine von den aufeinander folgenden zehen Zahlen von 0 und 1 an bis 9 in umgekehrter Ordnung, wie folgt:

73	73	73	73	73	73	73	73
3	6	9	12	15	18	21	24
219	438	657	876	1095	1314	1533	1752

73	73
27	30
1971	2190

Man bietet nunmehr einer Person von den Anwesenden die erste Abtheilung des Beutels mit den darin befindlichen zwölf, mit 73 beschriebenen Blättchen dar, und läßt ihr eines derselben herausnehmen und an sich behalten. Eben so läßt man auch einer zweiten Person, aus der indessen ins Geheim geöffneten zweiten Abtheilung des Beutels eines von den darin liegenden Blättchen herausnehmen, und die darauf stehende Zahl mit der von der ersteren Person gezogenen Zahl, nämlich mit 73 multipliciren. Nach geschehener Multiplication läßt man sich blos die letzte rechts stehende Ziffer des Produktes nennen, die nach obiger Erläuterung, entweder 0, oder 1, oder 2, oder 3, oder 4, oder 5, oder 6, oder 7, oder 8, oder 9 seyn muß. Hiernach ist man denn im Stande, sogleich das ganze Produkt zu nennen, sobald man sich nur die obigen zehen Produkte gut eingeprägt hat, und eben so leicht

lassen sich auch die beiden mit einander multiplicirten Zahlen angeben, durch welche dieses Produkt entstand. Wenn z. B. nach geschehener Multiplication, die 7, als letzte Zahl des Produkts genannt wird, so muß dieses Produkt 657 seyn, und die beiden mit einander multiplicirten Zahlen sind 73 und 9.

Neunte Belustigung.

Die Augen eines Wurfes mit zwei Würfeln leicht zu errathen.

Man läßt Jemand mit zwei gewöhnlichen Würfeln einen Wurf thun, die beiden Würfel alsdann neben sich auf den Tisch verdeckt hinstellen, und die Augen des Wurfes auf dem ersten Würfel mit 10 multipliciren, hierzu aber die Augen des Wurfes von dem zweiten Würfel, zu welchen erst noch 5 gezählt werden, addiren, worauf man sich die Summe nennen läßt. Wenn man diese Zahl erfahren hat, so braucht man nur im Stillen, die vorhin zu dem Produkte hinzugezählte 5 davon wieder abzuziehen, wo die beiden Ziffern der bleibenden Zahl die Augen der beiden Würfel angeben.

Wenn z. B. die Augen des Wurfes auf den beiden Würfeln 6 und 3 gewesen wären, so geben die 6 Augen des ersten Würfels durch 10 multiplicirt, 60; wird nun die Zahl des zweiten Würfels 3 durch 5 vergrößert, so giebt es 8, diese 8 zu den vorigen 60 addirt, giebt 68, die man sich nennen läßt, und im Stillen die vorigen 5 davon abzieht, so bleibt 63, als die beiden Zahlen 6 und 3, auf den beiden Würfeln.

Anstatt 5 kann man auch jede andere beliebige Zahl zu den Augen des zweiten Würfels zählen lassen, die man alsdann von der genannten Zahl im Stillen wieder abzieht; da diese Zahl nur deshalb zu den Augen des zweiten Würfels addirt wird, um es zu verbergen, daß durch die Addition der Augen des zweiten Würfels zu dem durch 10 entstandenen Produkte, sogleich ohne Weiteres die Summe, die Augen der beiden Würfel angeben wird.

Zehente Belustigung.

Die Summe verschiedener Reihen Zahlen im Voraus zu bestimmen.

Man läßt einer Person freie Wahl, eine beliebige Anzahl Reihen von Zahlen zu bestimmen, wobei man sich nur die gewählte Anzahl dieser Reihen und die gleichmäßige Anzahl der Ziffern, aus welchen eine jede Reihe bestehen soll, angeben läßt. Wenn man dieses erfahren hat, so schreibt man ins Geheim so viele Male die Zahl, welche die Anzahl der gewählten Reihen bestimmt, neben einander auf ein Blatt Papier, als so viele Ziffern eine jede Zahlenreihe erhalten soll, und diese Ziffern multiplicirt man durch 9, so giebt das Produkt die Summe der nachherigen Addition an.

Wenn z. B. 4 Reihen Zahlen bestimmt wurden, wovon eine jede Reihe fünf Ziffern erhalten soll, so steht dieses also:

44444
9

399996

Diese Zahl legt man einstweilen verdeckt auf den Tisch hin, und läßt nunmehr die bestimmten vier Reihen Zahlen, jede zu fünf Ziffern hinschreiben. Wenn dieses geschehen ist, so setzt man selbst ebenfalls noch vier ähnliche Zahlenreihen darunter, jedoch so, daß die Ziffern einer jeder dieser einzelnen Reihen, mit den Ziffern einer jeden der darüber stehenden Reihen jedes Mal 9 betragen.

Wenn z. B. die vorige Person folgende vier Reihen Zahlen hingeschrieben hat:

3 4 7 5 1
6 2 3 8 0
3 6 7 4 2
4 9 1 0 3

so schreibt man vier andere damit übereinstimmende Reihen darunter, also

6 5 2 4 8
3 7 6 1 9
6 3 2 5 7
5 0 8 9 6

Werden nunmehr diese acht Zahlenreihen zusammen addirt, so kommt die obige vorher bestimmte Summe 399996.

Zur Abwechslung läßt sich diese Belustigung auch mit der folgenden kleinen Veränderung anstellen:

Man läßt einer Person einige beliebige Zahlen in eine Reihe neben einander hin auf ein Blatt Papier schreiben und ihr zugleich bestimmen, wie viele Reihen Zahlen eine zweite Person darunter schreiben solle. — Von den Zahlen, welche diese erste Person geschrieben hat, zieht man sogleich diejenige Zahl ab, welche die bestimmte Anzahl der Zahlenreihen angiebt, und füget

dem Reste links ebenfalls die Zahl an, welche die Anzahl der Reihen ausdrückt, so giebt dieses alsdann die Summe der nachherigen Addition, wenn man nämlich unter die bestimmten von der zweiten Person geschriebenen Zahlenreihen, ebenfalls so viele Reihen hinzugefügt hat, und damit verfahren ist, wie bei der vorigen Art erläutert wurde, daß jede Ziffer der selbst geschriebenen Zahlenreihen, mit den Ziffern der von der zweiten Person geschriebenen Reihen allezeit 9 betrage.

Wenn z. B. die erste Person folgende Zahlen geschrieben und 3 Reihen Zahlen bestimmt hat, darunter zu schreiben:

3475
3 Anzahl der Reihen abgezogen.

so gibt diese 33472, die Summe der nachfolgenden Addition:

3475
2638
1904
3561 } die von der zweiten Person geschriebenen Zahlen.
7361
8095
6438 } selbst geschriebene drei Reihen.

33472.

Eilfte Belustigung.

Die von einem Andern gewählte Anzahl Rechenpfennige zu bestimmen.

Man überläßt Einem von den Zuschauern einen Beutel, worin sich 150 Stück Rechenpfennige befinden, mit der Aufforderung, sich eine beliebige Anzahl Rechenpfennige herauszunehmen, und die Anzahl der-

selben durch 3 zu dividiren, alsdann aber zu sagen, wieviel er nach dieser Division von den gewählten Rechenpfennigen noch übrig behalte.

Nennt er nur einen übrig bleibenden Rechenpfennig, so schreibt man die Zahl **70** im Stillen vor sich hin, wenn aber zwei Rechenpfennige übrig bleiben, so schreibt man zweimal **70**, nämlich die Zahl **140** vor sich hin.

Hierauf läßt man den Zuschauer die ganze vorhin aus dem Beutel genommene Anzahl Rechenpfennige durch 5 dividiren, und sich von ihm angeben, ob 1 oder 2 Stück übrig bleiben. Wenn nach dieser Division nur 1 Rechenpfennig übrig bleibt, so schreibt man unter die vorige 70 oder 140, die Zahl **21**; bleiben aber 2 Rechenpfennige übrig, so schreibt man zweimal 21, das ist **42** hin.

Endlich läßt man ihn die vorige Anzahl seiner Rechenpfennige nochmals, und zwar durch **7** dividiren, und sich angeben, ob 1 oder 2 übrig bleiben. Wenn bei dieser Division nur **1** Rechenpfennig übrig bleibt, so schreibt man unter die vorigen Zahlen **15**, wenn aber 2 Rechenpfennige übrig blieben, so schreibt man zweimal 15 oder **30** hin, oder wenn mehr als 2 Rest bleibt, so nimmt man die jedesmalige Zahl auch eben so vielmal.

Nunmehr addirt man diese drei Zahlen zusammen und zieht 105 so oft davon ab, als es geschehen kann, so erhält man die zu suchende Anzahl der anfangs gewählten Rechenpfennige.

Es hat z. B. der Zuschauer 32 Rechenpfennige gewählt:

dividirt das erste Mal durch 3) 32 so kommt 10 zum Quotienten und bleiben 2 Rest.

2mal 70 = 140

32 dividirt durch 5, kommt 6
und bleiben 2 — 42 als 2mal 21.

32 dividirt durch 7, kommt 4
und bleiben 4 — 60 nämlich 4mal 15.

242

davon werden abgezogen 105

bleiben 137

davon nochmals abgezogen 105

32 die vorige Anzahl Rechenpfennige.

Wenn bei der einen oder der andern Division kein Rest bleibt, so wird auch keine Zahl hingeschrieben; und wenn die hingeschriebenen Zahlen weniger betragen als 105, so geben sie sogleich ohne Weiteres die Anzahl der Rechenpfennige an.

Wenn z. B. die Anzahl der Rechenpfennige 87 ist, so steht die Rechnung also:

87 dividirt durch 3 giebt 29, ohne Rest zu lassen.
87 dividirt durch 5 giebt 17, und bleiben 2
Rest, 2mal 21 ist 42
87 dividirt durch 7 giebt 12, und bleibt 3
Rest, 3mal 15 ist 45

87

Zwölfte Belustigung.

Neun verschiedene Zahlen auf eine solche Art in drei Reihen zu legen, daß sie in jeder Horizontalreihe, und so auch in jeder Vertikalreihe zusammen addirt, 18 geben.

Man schreibt die hier folgenden neun Zahlen, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, auf neun weiße Kartenblättchen, und giebt sie der Gesellschaft mit der Aufforderung, sie in drei Reihen, jede zu drei Zahlen, so unter einander zu legen, daß sie sowohl in jeder Horizontalreihe, als auch in jeder Vertikalreihe jedesmal 18 zählen, was nicht leicht wird zu bewerkstelligen seyn.

Diese Aufgabe wird jedoch sogleich gelöst, wenn man diese neun Zahlen also in drei Reihen legt:

5. 10. 3.
4. 6. 8.
9. 2. 7.

Die Summe der obersten Reihe: 5, 10, 3 beträgt 18
Die Summe der zweiten Reihe: 4, 6, 8 beträgt auch 18
Die Summe der dritten Reihe: 9, 2, 7 beträgt ebenfalls 18

Eben so verhält es sich auch mit den drei Vertikalreihen.

Die Summe der ersten Vertikalreihe: 9, 4, 5 beträgt 18
Die Summe der zweiten Vertikalreihe: 2, 6, 10 beträgt auch 18
Die Summe der dritten Vertikalreihe: 7, 8, 3 beträgt ebenfalls 18

Dreizehnte Belustigung.

Zu errathen, welche von zwei Personen sich das eine oder das andere Häufchen von zwei verschiedenen Rechenpfennigen gewählt habe.

Man legt zwei vorher ins Geheim abgezählte Häufchen Rechenpfennige von einander abgesondert auf den Tisch. In das erste Häufchen hat man eine gleiche oder gerade Anzahl Rechenpfennige, als z. B. 8, oder 10, oder 12, oder 14 u. dgl. gelegt; in das zweite Häufchen aber hat man eine ungleiche Anzahl Rechenpfennige abgezählt, wie z. B. 3, 5, 7, 9 u.dgl.

Hierauf fordert man zwei Personen, die wir durch A und B bezeichnen wollen, auf, daß sich jede von denselben einen von den beiden Häufchen zueignen, und die in ihrem gewählten Häufchen enthaltenen Rechenpfennige zählen und sich die Anzahl merken solle.

Jetzt wählt man selbst in Gedanken zwei Zahlen, wovon die eine eine gleiche Zahl, oder eine solche ist, die sich durch 2 in zwei gleiche Hälften theilen läßt; wovon aber die andere Zahl ungleich ist. Mit diesen beiden Zahlen läßt man von A und B die Zahl ihrer Rechenpfennige also multipliciren, daß man die Person B auffordert, die Anzahl der Rechenpfennige ihres gewählten Häufchens mit der selbst gewählten ungleichen Zahl zu multipliciren; der Person A aber läßt man die Anzahl der sich zugeeigneten Rechenpfennigen, mit der geraden Zahl multipliciren. Die beiden nach dieser Multiplication herauskommenden Produkte läßt man beiden Personen im Stillen zusammen addiren, worauf man sie auffordert, diese gemeinschaftliche Summe

durch 2 in zwei gleiche Hälften zu theilen, ohne daß ein Rest bleibt.

Wenn sich diese Summe nicht ohne Bruch in zwei gleiche Hälften theilen läßt, so ist dieses der Beweis, daß A das Häufchen mit der gleichen Anzahl Rechenpfennige, B aber die ungleiche Anzahl Rechenpfennige habe. Läßt sich hingegen die gemeinschaftliche Summe in zwei gleiche Hälften theilen, so hat A die ungleiche, B aber die gleiche Anzahl der Rechenpfennige.

Wenn z. B. die Anzahl der Rechenpfennige in dem links liegenden ersten Häufchen 24, die des zweiten Häufchens aber 17 wäre, und die beiden Zahlen, die man selbst für die vorzunehmende Multiplication dieser beiden Größen im Stillen bestimmte, wären 8 und 3. Die Person A hätte sich aber die 24, B hingegen die 17 Rechenpfennige zugeeignet, und man ließe B ihre Rechenpfennige durch 3, als die ungleiche Zahl von den beiden selbst bestimmten Zahlen, A hingegen durch 8 multipliciren, so würde die Addition der beiden Produkte 192 und 51, 243 betragen, welche Summe sich nicht in zwei gleiche Hälfte theilen läßt, und was dann zu erkennen giebt, daß A die gleiche, B aber die ungleiche Anzahl obiger Rechenpfennige habe. Die Rechnung stünde also:

A.	B.
24 Rechenpfennige.	17 Rechenpfennige.
8 mal	3 mal
192	51
51 addirt	
243.	

Oder wenn in dem ersten Häufchen 24, in dem zweiten aber 19 Rechenpfennige lägen, die beiden im Stillen selbst gewählten Zahlen aber wären 6 und 7, A hätte sich nun die 19, B hingegen die 24 Rechenpfennige zugeeignet, so wäre die Rechnung diese:

A.	B.
19 Rechenpfennige.	24 Rechenpfennige.
6 mal	7 mal
114	168
168 addirt	
282.	

Diese Summe läßt sich durch 2 in 2 gleiche Hälften theilen, folglich muß A die ungleiche Anzahl Rechenpfennige, nämlich 19, B hingegen die 24 Rechenpfennige, als die gleiche Anzahl haben.

Vierzehnte Belustigung.

Zu errathen, welche von drei Personen sich die eine oder die andere von drei verschiedenen Farbentafeln gewählt habe.

Hierzu macht man sich drei kleine viereckige Tafeln, worin man das erste Täfelchen mit rothem, das zweite mit gelbem, das dritte mit blauem Papier überziehet, und wovon man das erste rothe Täfelchen durch den Buchstaben A sich in Gedanken bezeichnet. Eben so legt man dem zweiten, dem gelben Täfelchen, den Buchstaben E, so wie dem dritten, oder blauen Täfelchen, den Buchstaben J bei.

Ferner wählt man drei Personen für die Ausführung dieser Belustigung, wovon wir die erste durch C, die zweite durch D, die dritte aber durch E bezeichnen.

Nunmehr legt man 24 vorher schon abgezählte Rechenpfennige auf den Tisch, wovon man der Person C 1 Rechenpfennig, D 2 Rechenpfennige, E aber 3 Rechenpfennige giebt, so daß noch 18 Rechenpfennige auf dem Tische übrig bleiben.

Nachdem man sich von dem Tische abwärts gekehrt hat, so daß man das Folgende nicht beobachten kann, fordert man die drei Personen auf, daß jede nach Belieben eines von den auf den Tisch gelegten drei Farbentäfelchen wählen und an sich nehmen solle. Wenn dieses geschehen ist, so ersucht man diejenige Person, welche das rothe Farbentäfelchen A zu sich nahm, daß sie von dem auf dem Tische liegenden Rechenpfennigen, eben soviele hinwegnehme, als sie vorher empfing. Derjenigen Person, welche das durch E bezeichnete gelbe Täfelchen wählte, läßt man doppelt so viele Stücke von den auf dem Tische liegenden Rechenpfennigen hinwegnehmen, als man ihr anfangs einhändigte, so wie man endlich derjenigen Person, welche das durch J bezeichnete blaue Täfelchen für sich wählte, von den auf dem Tische liegenden Rechenpfennigen 4mal so viel Stücke hinweggnehmen läßt, als man ihr vorher zustellte.

Von den vorher auf den Tisch gelegten 18 Rechenpfennigen, werden jetzt noch entweder nur 1, oder 2, oder 3, oder 5, oder 6, oder 7 Stück vorhanden seyn, deren Anzahl man schnell mit einem Blicke überschaut; indem man sich wiederum nach dem Tische hinwendet. Die Anzahl dieser noch vorhandenen Rechenpfennige bestimmt alsdann sogleich die vorher getroffene Wahl der drei Farbentäfelchen; indem man

die hier folgenden, sich genau einzuprägenden sechs Namen dabei zu Grunde legt, und auf die Reihenfolge der in dem einen oder dem andern enthaltenen Namen drei Buchstaben A, E, J, womit man die drei Farbentäfelchen bezeichnete, genau Acht hat. Diese sechs Namen sind folgende:

*A*bel, *Ali*, *E*mm*a*, *Eli*, *I*d*a*, *I*gnez,
1. 2. 3. 4. 5. 6.

Wenn nur ein Rechenpfennig noch auf dem Tische liegt, so giebt der mit 1 bezeichnete erste Name *A*bel, und die Reihenfolge der beiden Buchstaben A und e darin zu erkennen, daß die erste, durch C bezeichnete Person, das durch A bezeichnete rothe Farbentäfelchen, die zweite durch D bemerkte Person, das durch E bezeichnete gelbe Zahlentäfelchen habe, woraus es sich ohne weiteres ergiebt, daß die dritte Person das durch J bezeichnete blaue Farbentäfelchen haben müsse. Blieben etwa 5 Rechenpfennige auf dem Tische zurück, so giebt die Ordnung der beiden Buchstaben I und A in dem durch 5 bezeichneten fünften Namen Ida zu erkennen, daß die erste Person C das durch I bezeichnete blaue Farbentäfelchen; die zweite Person D aber, das durch A bezeichnete rothe Farbentäfelchen an sich genommen habe, woraus sich leicht erkennen läßt, daß die dritte Person das durch E bezeichnete gelbe Farbentäfelchen haben müsse.

Funfzehnte Belustigung.

Zu errathen, welche Person von dreien, die eine oder die andere Anzahl von drei einzelnen Posten Rechenpfennigen gewählt habe.

Man legt sechs Rechenpfennige auf drei einzelne Stellen also auf den Tisch, daß auf den ersten Punkt A nur 1 Rechenpfennig zu liegen kommt, auf die zweite Stelle B legt man 2 Rechenpfennige, und auf die dritte Stelle C legt man 3 Rechenpfennige.

Hierauf erwählt man drei Personen aus der Gesellschaft, wovon wir die erste durch X, die zweite durch Y, die dritte durch Z bemerkbar machen.

Man wendet sich nunmehr von dem Tische abwärts, und ersucht diese drei Personen, daß jede von ihnen sich einen von den auf dem Tische liegenden drei Posten Rechenpfennigen einen derselben zu eignen und hinwegnehmen, und damit auf folgende Art verfahren solle:

Man läßt nämlich der ersten Person X die Anzahl der an sich genommenen Rechenpfennige durch 2 multipliciren. Der zweiten Person Y läßt man ihre Rechenpfennige durch 9 multipliciren, und eben so läßt man auch der dritten Person Z ihre Rechenpfennige durch 10 multipliciren. Die sämmtlichen drei Produkte läßt man zusammen addiren, und die kommende Summe von 60 abziehen. Den Rest läßt man sich nennen, und diesen dividirt man für sich im Stillen durch 8, so bezeichnet der Quotient diejenige Anzahl Rechenpfennige, welche die erste Person X zu sich nahm, die unten übrig bleibende Zahl aber giebt diejenige Anzahl Rechenpfennige an, welche die zweite

Person Y sich zueignete, woraus sich alsdann die Anzahl der von der dritten Person Z an sich genommenen Rechenpfennige, ohne Weiteres bestimmen läßt.

Angenommen, es habe sich die erste Person X den Posten C mit 3 Rechenpfennigen, die zweite Person Y den Posten A mit 1 Rechenpfennige, die dritte Person Z den Posten B mit 2 Rechenpfennigen gewählt, so multiplicirt die erste Person X ihre 3 Rechenpfennige durch 2, welches 6 giebt. Die zweite Person Y multiplicirt ihre 2 Rechenpfennige durch 9, so giebt dieses 18, die dritte Person Z multiplicirt aber ihren 1 Rechenpfennig durch 10, welches 10 beträgt, so sind diese 3 Produkte folgende:

6
18
10 } welche zusammen addirt 34 betragen

34 diese 34 abgezogen von 60 60 − 34

bleiben 26

Diese 26 läßt man sich nennen, und dividirt sie durch 8:

8) 26 | 3
24
——
2

so giebt der Quotient 3 zu erkennen, daß die erste Person X 3 Rechenpfennige habe, so wie der unten bleibende Rest 2 zu erkennen giebt, daß die zweite Person Y 2 Rechenpfennige an sich genommen habe, woraus sich sehr leicht erkennen läßt, daß die dritte Person Z nur 1 Rechenpfennig haben müsse.

Sechzehnte Belustigung.

Die drei verschiedenen Größen von drei Personen zu errathen.

Man läßt von drei Personen, die wir hier durch A, B, C bezeichnen, der ersten Person A so vielmal 4 Rechenpfennige nehmen, als ihr gefällig ist; wobei sie jedoch den andern beiden Personen B und C die Zahl leise zuflüstern muß, womit sie die 4 multiplicirte.

Alsdann läßt man die zweite Person B mit der nämlichen Zahl der Rechenpfennige, womit A, die 4 multiplicirte, im Stillen 7 multipliciren, und von der dritten Person C läßt man eben so mit der nämlichen Zahl, 13 multipliciren.

Wenn dieses geschehen ist, so fordert man die dritte Person C auf, von ihrer Zahl soviel an A und B abzugeben, als die Zahlen derselben betragen.

Hierauf läßt man von der zweiten Person von ihrer nunmehrigen Anzahl Rechenpfennige an A und C soviel abtragen, als die Zahl der Einen und der Andern beträgt.

Endlich läßt man auch von der ersten Person A sowohl an B als auch an C soviel von ihrer Anzahl Rechenpfennige abgeben, als A und B bereits haben; so werden sämmtliche drei Personen, ohne daß es die Eine von der Andern weiß, gleiche Größen haben.

Nunmehr läßt man sich von Einer dieser drei Personen ihre Zahl leise nennen. Von dieser genannten Größe nimmt man die Hälfte, welche die Anzahl

derjenigen Rechenpfennige bestimmt, welche A durch die Multiplication mit 4 erhielt, worauf sich die übrigen Größen mit leichter Mühe sehr schnell bestimmen lassen.

Z. B. es habe A sich 9 Rechenpfennige zugeeignet:

und damit 4 multiplicirt, so kommen 36 A 9
4
36

Dem gemäß nimmt B 7mal 9 Rechenpfennige B 63
C nimmt 13mal 9 Rechenpfennige oder 117 C 117

Jetzt giebt C von seinen 117 Rechenpfennigen dem A soviel als er schon hat, nämlich 36, so hat A . . . . . 72 Stück
dem B giebt C auch soviel als er schon hat, 63, so hat B . . . . . 126 =
und C behält jetzt nur noch . . . . 18 =

Hierauf giebt B von seinen 126 Rechenpfennigen dem A soviel als er schon hat, nämlich 72, so hat A . . . . . 144 =
dem C giebt B 18 Stück, so hat C jetzt 36 =
B behält also noch übrig . . . . . 36 =

Endlich giebt auch A von seinen 144 Rechenpfennigen dem B soviel als er jetzt hat, so erhält B im Ganzen . . . . . 72 =
dem C giebt er auch 36 Rechenpfennige, so hat C nunmehr . . . . . 72 =
A aber behält jetzt, nachdem er 2mal 36 Stück von seinen Rechenpfennigen weggegeben hat, auch noch . . . . . 72 =

Wenn man sich nun von C die Anzahl seiner jetzt besitzenden Rechenpfennige, nämlich 72 Stück überreichen oder leise nennen läßt, und sie durch 2 dividirt, so ist diese Hälfte von 72, 36, soviel als A nach seiner ersten Multiplication der 4 erhielt. Da nun die 4 in 36 9mal enthalten ist, so muß auch A jene 4 durch 9 Rechenpfennige multiplicirt haben. Hieraus ergiebt es sich auch, daß B 9mal 7 oder 63, und C 9mal 13, oder 117, nach jener Multiplication hatten.

Siebzehnte Belustigung.

Fünf verschiedene Zahlen zu berechnen, die Jemand gewählt und in eine Büchse gethan hat.

Hierzu bedient man sich 9 kleiner rund geschnittener Scheiben von weißer Karte, und auf eine jede derselben schreibt man eine Zahl von den neun Zahlen von 1 bis 9. Zu diesen 9 Zahlenscheiben hat man zwei kleine gleichgeformte runde blecherne oder pappene Büchsen, wovon man auf die eine eine I, auf die andere aber II zeichnet, in welche die 9 Zahlenblättchen bequem hineingelegt und durch den Deckel bedeckt werden können.

Diese beiden Büchsen nebst den 9 Zahlenscheiben übergiebt man einer Person aus der Gesellschaft mit der Aufforderung, von den neun Zahlenblättchen fünf nach Belieben zu wählen, sie der Reihe nach auf den Tisch zu legen, die übrigen vier Zahlenblättchen aber bei Seite zu legen, mit den auf dem Tische liegenden fünf Zahlen aber nach der folgenden Anleitung zu verfahren und eine von den beiden Büchsen zu wählen, in welche sie alsdann die 9 Zahlenblättchen legen wolle.

Man wendet sich nunmehr von dem Tische abwärts, so daß man das Folgende nicht beobachten kann, und fordert die Person auf, folgende Rechnung mit den fünf gewählten Zahlen anzustellen.

Die erste von den auf dem Tische liegenden gewählten fünf Zahlen wird auf einem Blatte Papier mit 2 multiplicirt, zu dem Produkte werden 5 addirt, die kommende Summe wird hierauf mit 5 multiplicirt und zu diesem Produkte werden noch 10 addirt.

Zu dieser Summe läßt man noch die Zahl derjenigen Büchse, in welche die Person alsdann die neun Zahlenblättchen verschließen will, addiren. Hat sie nämlich die mit I bezeichnete Büchse dazu bestimmt, so addirt sie nur 1 zu jener Summe, wenn sie aber die mit II bezeichnete Büchse dazu bestimmt hat, so addirt sie 2 dazu.

Wenn dieses geschehen ist, so läßt man die Summe mit 10 multipliciren, die zweite auf dem Tische liegende Zahl aber dazu addiren, die Summe wiederum mit 10 multipliciren und die dritte auf dem Tische liegende Zahl zu dem Produkte addiren. Diese Summe wird abermals durch 10 multiplicirt, zu dem dadurch entstehenden Produkt wird die vierte auf dem Tische liegende Zahl addirt, worauf die kommende Summe ebenfalls mit 10 multiplicirt, zu dem kommenden Produkte aber die noch übrige fünfte Zahl auf dem Tische addirt wird. Zu dieser Summe läßt man noch 35 addiren, worauf die 9 Zahlenblättchen in die vorher bestimmte Büchse I oder II gethan werden. Die zum Facit jetzt kommende Summe läßt man sich nennen und ziehet davon insgeheim die Zahl

350035 ab, so giebt der bleibende Rest nach der Reihenfolge der Ziffern desselben nicht allein die vorigen gewählten fünf Zahlen, sondern auch die Büchse zu erkennen, in welche die neun Zahlenblättchen gethan wurden; indem nämlich die zweite Zahl des Facits die Nummer der Büchse I oder II bezeichnet, die übrigen Ziffern aber die Reihenfolge der fünf gewählten Zahlen angeben.

Es habe sich z. B. die Person diese hier folgenden fünf Zahlen in der hier angegebenen Reihenfolge und die mit II bezeichnete Büchse gewählt: 9, 3, 7, 5, 4, so stehet die Rechnung also:

9, 3, 7, 5, 4,
multiplic. mit 2
18
dazu addirt 5
23
multiplic. mit 5
115
dazu addirt 10
125
die Zahl der Büchse II dazu add. 2
127
multiplic. mit 10 10
1270
dazu add. die obige 2te Zahl 3
1273
multiplic. mit 10 10
12730
dazu add. die obige 3te Zahl 7
12737
multiplic. mit 10 10
Latus: 127370

Translatus:	127370
dazu add. die obige 4te Zahl	5
	127375
multiplic. mit 10	10
	1273750
dazu add. die obige 5te Zahl	4
	1273754
dazu werden 35 noch addirt	35
	1273789

Diese Summe läßt man sich nennen, und ziehet davon 350035 ab

	1273789
	350035
	923754

so bezeichnet die erste Ziffer dieses Restes 9 die erste von den obigen gewählten Zahlen. Die zweite Ziffer 2 bezeichnet die durch II bezeichnete gewählte Büchse. Die dritte Ziffer 3 bezeichnet die zweite oben gewählte Zahl, so wie die vierte Ziffer 7 obige dritte Zahl, die folgende fünfte Ziffer 5 die obige vierte Zahl, und endlich die sechste Ziffer 4 die fünfte Zahl von den vorher gewählten fünf Zahlen bemerkbar macht.

Achtzehnte Belustigung.

Unter vier und sechzig verschiedenen Thieren ein gewähltes zu errathen.

Hierzu macht man sich zwei viereckige Tafeln von weißer Pappe, die man durch die darüber geschriebenen Zahlen I und II von einander unterscheidet. Jede dieser beiden Tafeln theilt man in acht gleiche Felder, die man durch die darüber gesetzten Zahlen 1 bis 8 bezeichnet, und in jedes dieser acht Felder schreibt man Paarweise folgende Namen von 64 verschiedenen Thieren in nachstehender Ordnung:

Auf der ersten mit I. bezeichneten Tafel stehen die Namen also.

I.

No. 1.		No. 2.		No. 3.		No. 4.	
Adler.	Bär.	Igel.	Drossel.	Löwe.	Pferd.	Elephant.	Hirsch.
Taube.	Hund.	Dohle.	Maus.	Lerche.	Stier.	Storch.	Eber.
Schaf.	Rabe.	Dachs.	Hahn.	Kukuk.	Falke.	Hyäne.	Elster.
Wolf.	Frosch.	Biber.	Katze.	Schwein.	Esel.	Krähe.	Eichhorn.
No. 5.		**No. 6.**		**No. 7.**		**No. 8.**	
Kranich.	Truthahn.	Gans.	Leopard.	Habicht.	Fasan.	Eule.	Sperling.
Rennthier.	Gemse.	Krokodill.	Casuar.	Hamster.	Schmetterling.	Nachtigall.	Rebhuhn.
Krebs.	Tiger.	Kameel.	Colibri.	Fliege.	Käfer.	Ente.	Eidechse.
Luchs.	Laubfrosch.	Chamäleon.	Biene.	Eisbär.	Maulthier.	Zebra.	Mücke.

Auf der zweiten Tafel sind diese Namen also geordnet.

II.

No. 1.		No. 2.		No. 3.		No. 4.	
Igel.	Frosch.	Katze.	Wolf.	Drossel.	Rabe.	Dohle.	Schaf.
Krähe.	Schwein.	Hyäne.	Löwe.	Elster.	Esel.	Eichhorn.	Falke.
Colibri.	Truthahn.	Casuar.	Gemse.	Kameel.	Rennthier.	Chamäleon.	Kranich.
Rebhuhn.	Hamster.	Sperling.	Fliege.	Nachtigall.	Schmetterling.	Ente.	Fasan.
No. 5.		**No. 6.**		**No. 7.**		**No. 8.**	
Maus.	Hund.	Dachs.	Taube.	Hahn.	Bär.	Biber.	Adler.
Elephant.	Kukuk.	Hirsch.	Stier.	Storch.	Lerche.	Eber.	Pferd.
Gans.	Laubfrosch.	Biene.	Luchs.	Eule.	Habicht.	Krokodill.	Krebs.
Zebra.	Eisbär.	Eule.	Habicht.	Eidechse.	Maulthier.	Mücke.	Käfer.

Man überreicht nunmehr einer Person aus der Gesellschaft die mit I bezeichnete erste Tafel mit der Aufforderung, sich nach eigenem Belieben einen von den darauf genannten Gegenständen zu wählen und zu merken, sich aber auch zugleich die Nummer desjenigen Feldes zu merken, in welchem der gewählte Thiername steht.

Die Nummer dieses Feldes läßt man sich nennen, und zeigt nunmehr dieser Person die mit II bezeichnete Tafel, mit der Bitte, auch auf dieser Tafel den vorhin gewählten Thiernamen zu suchen und die Nummer desjenigen Feldes zu nennen, worin jetzt der gewählte Thiername befindlich sey.

Wenn man diese Nummer erfahren hat, so darf man nur auf diesem dadurch bezeichneten Felde, oben bei dem ersten Namen rechts anfangen zu zählen, und so von der einen Linie des Feldes zu der folgenden fortfahren, von der Rechten zur Linken zu zählen, bis zu derjenigen Nummer, welche das Feld auf der ersten mit I bezeichneten Tafel nannte, worin der gewählte Thiername vorher stand.

Z. B. Es habe sich Jemand auf der ersten Tafel das Kameel in dem durch Nummer 6 bezeichneten sechsten Felde gemerkt, so steht dieser Name auf der zweiten Tafel in dem durch No. 3. bezeichneten dritten Felde. Jetzt fängt man bei dem ersten Namen rechts bei dem Raben an zu zählen, geht zu der Drossel hinüber und zählt 2, dann geht man mit der Zahl 3 zu dem Esel, und mit 4 zu der Elster, hierauf mit 5 zu dem Rennthiere über, wo dann die Zahl 6 auf das Kameel fällt, welches das anfangs gewählte und in

dem sechsten Felde der ersten Tafel genannte Thier seyn muß.

Neunzehnte Belustigung.

Die Anzahl von Rechenpfennigen in der Hand einer Person zu bestimmen.

Zu dieser sehr überraschenden Belustigung gebraucht man einen Beutel, in welchem inwendig eine Zwischenwand eingenähet ist, so daß der Beutel wie der in der vorhergehenden sechsten Belustigung aus zwei geheimen Abtheilungen besteht, die nach Belieben können geöffnet und wieder zugezogen werden. In die erste Abtheilung dieses Beutels thut man vorher insgeheim eine beliebige unbestimmte Anzahl Rechenpfennige, in die zweite Abtheilung aber legt man eine bestimmte Anzahl von etwa 32 Rechenpfennigen, die man jedoch genau abzählte um ihre Anzahl zu kennen.

Man reicht nunmehr einer Person die geöffnete erste Abtheilung des Beutels dar, und fordert sie auf, mit der rechten Hand hineinzugreifen, unbesehen schnell so viele Rechenpfennige herauszunehmen, als sie in der Geschwindigkeit mit drei oder vier Fingern fassen kann, und sie für sich zu zählen.

Während diese Person die Anzahl ihrer Rechenpfennige zählt, greift man selbst in die geöffnete zweite Abtheilung des Beutels und langt die sämmtlichen darin liegenden 32 Rechenpfennige heraus, von welchen Niemand ahnen kann, daß man ihre Anzahl kenne. Hierauf läßt man jener Person zu der Anzahl ihrer in der Hand verborgenen Rechenpfennige von denjenigen, welche man selbst aus dem Beutel aufgriff, so

viele dazu zählen, daß sie 32 Stücke erhalte, wo man alsdann sogleich die Anzahl der Rechenpfennige nennen kann, welche die Person vorher aus dem Beutel nahm; denn man braucht nur diejenigen Rechenpfennige schnell durchzuzählen, die man noch in der Hand zurückbehält, nachdem die Person so viele davon weggenommen hat, um die Zahl 32 von den ihrigen zu erhalten. So viele Rechenpfennige man noch in der Hand hat, so viele hatte die Person auch anfangs.

Zwanzigste Belustigung.

Die von Jemand nach Belieben gewählte Zahl zu errathen.

Man fordert eine Person auf, sich nach eigenem Gefallen irgend eine Zahl zu wählen, diese aber durch 2 zu multipliciren, worauf man ihr eine Zahl dazu addiren läßt, die man ihr nach Willkühr angiebt. Die hierdurch entstehende Summe aber läßt man durch 2 dividiren und sich den herauskommenden Quotienten nennen.

Von diesen genannten Quotienten zieht man für sich im Stillen die Hälfte von derjenigen Zahl ab, die man vorher der Person zu ihrer mit 2 multiplicirten gewählten Zahl addiren ließ, so giebt der Rest die vorher gewählte Zahl an.

Z. B. es hat sich Jemand die Zahl

7 gewählt	7
diese 7 mit 2 multiplicirt	2
giebt	14

	Transport:	14
dazu addirt 8		8
	macht	22
durch 2 dividirt	2)	11
davon die Hälfte von obigen 8 also		
4 abgezogen		4
giebt die vorher im Sinn genommene Zahl		7

Ein und zwanzigste Beluſtigung.

Das Facit einer berechneten, von Jemand gewählten Zahl ohne eine deshalb zu thuende Frage zu beſtimmen.

Man läßt einer Perſon nach Gefallen irgend eine Zahl für ſich im Stillen wählen und ſie auf ein Papier ſchreiben. Zu dieſer gewählten Zahl läßt man ihr die nämliche Zahl addiren. Hierauf nennt man ihr ſelbſt eine beliebige Zahl, die man ſich genau merken muß, und welche man der Perſon jetzt zu der vorigen Summe ihrer verdoppelten Zahl addiren, die hierdurch entſtehende Summe aber durch 2 dividiren oder halbiren läßt. Von dieſer Hälfte läßt man ihr die von ihr zuerſt gewählte Zahl abziehen, ſo bleibt jedes Mal die Zahl übrig, welche man der Perſon vorher zu ihrer verdoppelten Zahl addiren ließ, ſo daß man nunmehr die Rechnung durch einige Zahlen vermittels der Multiplication oder Diviſion nach Belieben fortſetzen und das Facit alsdann nennen kann, weil man hierbei blos die ſelbſt gewählte Zahl zu berechnen hat.

Z. B. es sey die Zahl 4 gewählt worden, so ist die Rechnung also:

die gewählte Zahl	. . . . .	4
diese Zahl dazu addirt	. . . . .	4
		8
die selbst bestimmte Zahl 10 dazu addirt		10
		18
diese Zahl halbirt	. . . . . 2)	
		9
davon die zuerst gewählte Zahl abgezogen		4
bleibt die Hälfte der selbst gewählten 10		5
multiplicirt durch 4	. . . . .	4
		20
dividirt durch 10	. . . . . 10)	
bleibt	. . . . .	2

die man nennt.

Zwei und zwanzigste Belustigung.

Die von Jemand im Sinn genommene Zahl zu berechnen.

Bei dieser sehr angenehmen arithmetischen Belustigung läßt man einer Person von den Anwesenden eine beliebige Zahl im Stillen wählen, sie vor sich hin auf ein Blatt Papier schreiben und sie mit 3 multipliciren oder tripliren.

Hierauf fordert man die Person auf, die durch dieses Tripliren entstandene Zahl durch 2 in zwei gleiche Hälften, ohne einen Bruch zu dividiren oder zu halbiren. Hierbei giebt man eben so, wie bei dem folgenden Halbiren genau Achtung, ob dieses Halbiren

ohne Bruch zu geben, geschehen könne oder nicht. Erklärt die Person, daß jenes Produkt keine zwei gleiche Hälften gebe, so merkt man sich die Zahl 1 und läßt ihr zu jenem Produkte 1 addiren und es alsdann halbiren.

Diese Hälfte läßt man wiederum durch 3 multipliciren, das entstandene Produkt aber wieder durch 2 in zwei gleiche Hälften theilen. Kann dieses nicht geschehen, ohne einen Bruch zu erhalten, so merkt man sich die Zahl 2 und läßt 1 zu dem Produkte addiren und es alsdann in zwei gleiche Hälften theilen, wovon man diese Hälfte abermals durch 3 multipliciren oder tripliren und das Produkt halbiren läßt.

Wenn sich blos nach dem ersten Male Tripliren das Produkt nicht in zwei gleiche Hälften theilen ließ und man daher 1 mußte dazu addiren lassen, bei dem zweiten Male Tripliren aber das Produkt in zwei gleiche Hälften konnte getheilt werden, so zählt man bei sich im Stillen blos 1. Wenn hingegen nach dem ersten Male Tripliren das Produkt zwei gleiche Hälften gab, und nur bei dem zweiten Male Tripliren das Produkt nicht ohne Bruch zu theilen war, so merkt man sich die Zahl 2. Wenn aber bei beiden Maligen Tripliren das jedesmalige Produkt nicht in zwei gleiche Hälften zu theilen war und man daher beide Male noch 1 mußte dazu zählen lassen, so merkt man sich die beiden Zahlen 1 und 2, also 3.

Wenn von der Person zum zweiten Male halbirt worden ist, so läßt man ihr diese Hälfte durch 9 dividiren, wobei es nicht darauf ankommt, ob diese 9 gerade aufgehe oder nicht.

Den kommenden Quotienten dieser Division läßt man sich nennen; diesen multiplicirt man im Stillen durch 4, und hierzu nimmt man nunmehr 1 oder 2 oder 3, oder auch nichts dazu, je nachdem nach der obigen Anleitung das Halbiren einmal oder zweimal nicht ging, oder alle beide Male das Produkt konnte ohne Bruch halbirt werden. So erhält man die anfangs von der Person gewählte Zahl, diese mag nun klein oder groß von Eins an bis in die Millionen seyn.

Einige Beispiele werden das Ganze hier noch mehr erläutern.

1) Die gewählte Zahl sey 4.

4
3
12
halbirt 2)
6 geht in gleiche Hälften
3mal
18
halbirt 2)
9 geht ohne Rest
dividirt 9)
1

so sagt man 4 mal 1 ist 4, und weil beide Male die Produkte konnten in zwei gleiche Hälften getheilt werden, so daß nichts braucht dazu gezählt zu werden, so muß 4 die gewählte Zahl seyn.

2) Die gewählte Zahl sey

87
multipl. mit 3
261 läßt sich nicht in 2 gleiche Hälften theilen,

Transport: 261
addirt 1
halbirt 2) 262
131
triplirt 3
393 läßt sich nicht in 2 gleiche Hälften theilen,

addirt 1
halbirt 2) 394
divid. durch 9) 197 | 21
18 |
17
9
8

Der Quotient 21 multiplicirt durch 4 giebt 84, und weil das erste Mal Halbiren nicht geschehen konnte, ohne Rest zu lassen, und man daher 1 zählte und so auch bei dem zweiten Male das Produkt 393 nicht in zwei gleiche Hälften konnte getheilt werden, und man daher 2 zählte, 2 aber und 1 3 betragen, so werden diese 3 zu obigen 84 addirt, welches 87 als die gewählte Zahl giebt.

3) Die gewählte Zahl sey

858
3
2) 2574
1287
3
3861 geht nicht zu halbiren
1
2) 3862

Transp.: 2) 3862

9) 1931 | 214 mal 4 = 856
18
13
9
41
36
5

Weil nur bei dem zweiten Male das Produkt nicht konnte in zwei gleiche Hälften getheilt werden und man daher 2 zählt, so rechnet man zu obigen 856 diese 2 dazu, so erhält man die gewählte Zahl 858.

Drei und zwanzigste Belustigung.

Eine von hundert Zahlen im Sinn genommene Zahl zu errathen.

Hierzu nimmt man sieben weiße Kartenblätter, wovon man ein jedes Blatt in 5mal 10, oder 50 kleine Felder eintheilt, so daß man der Länge herunter 10 solcher Reihen, nach der Breite aber 5 dergleichen Reihen Felder zählt, worauf in jedes dieser Felder nach der folgenden Anleitung eine Zahl geschrieben wird. In das erste Feld der ersten Karte wird 1 geschrieben; in das erste Feld der zweiten Karte, wird 2 geschrieben; auf der dritten Karte kommt in das erste Feld vier; auf der vierten Karte erhält das oberste erste Feld die Zahl 8, so wie auf der fünften Karte in das erste Feld 16, auf der sechsten Karte in das erste Feld 32 und endlich auf der siebenten Karte in das erste Feld 64 geschrieben wird.

Hierauf werden die übrigen Zahlen auf den 7 Kartenblättern so vertheilt, wie sie hier angegeben stehen.

1

1	9	3	5	7
11	13	19	15	17
29	23	21	25	27
39	33	31	35	37
49	43	41	45	47
59	53	51	55	57
69	63	61	65	67
79	73	71	75	77
89	83	81	85	87
99	93	91	95	97

2

2	6	7	10	11
14	15	18	19	23
26	27	22	30	31
34	35	3	38	39
46	42	43	47	50
51	55	54	58	59
63	66	62	67	70
71	74	75	78	79
83	86	82	87	90
91	94	98	95	99

3

4	5	7	12	0
13	14	15	20	21
22	23	29	28	38
30	36	37	31	87
39	45	44	47	46
52	55	54	60	53
61	62	63	68	69
71	77	70	78	76
78	79	84	85	86
92	93	94	95	100

4

8	9	10	11	12
13	15	14	25	24
26	29	28	30	27
40	24	41	31	42
43	44	46	45	47
59	58	56	60	57
60	61	62	63	72
77	73	75	74	76
78	79	88	89	90
91	92	93	94	95

5

16	17	19	29	18
21	24	22	25	23
26	28	29	27	30
31	48	49	50	51
54	52	55	53	25
57	56	50	59	58
61	63	60	80	62
82	81	81	85	83
87	89	86	90	88
92	94	91	95	93

6

32	33	34	37	36
39	35	42	38	40
41	43	45	44	47
50	46	49	48	51
55	53	52	54	57
58	56	62	59	60
61	32	98	48	97
96	63	99	97	40
43	100	98	52	32
45	47	51	35	50

7

64	65	66	67	68
69	70	71	73	72
87	76	74	77	75
77	80	78	81	79
84	86	82	92	90
93	85	95	94	64
91	99	96	100	98
97	64	92	77	87
34	89	76	90	96
88	100	86	68	64

Nunmehr fordert man eine Person aus der Gesellschaft auf, aus hundert Ziffern, von 1 bis 100, sich nach eigenem Gefallen eine Zahl in den Sinn zu nehmen. Wenn diesem Verlangen Genüge geleistet worden ist, so reicht man der Person die sieben Zahlentäfelchen einzeln, eines nach dem andern und läßt ihr nachsehen, auf welchen Täfelchen ihre im Sinn genommene Zahl mitstehe, was man sich zugleich anzeigen läßt.

Hierbei hat man nur auf die erste Zahl der obersten Zahlenreihe derjenigen Zahlentäfelchen Acht zu haben, auf welchen sich die von jener Person gewählte Zahl befindet. Von den Täfelchen, auf welchen die zu suchende Zahl mitstehet, addirt man alsdann die ersten Zahlen zusammen, so giebt die Summe dieser addirten ersten Zahlen die von dem Andern in Sinn genommene Zahl an.

Z. B. es hat sich Jemand die Zahl 75 in den Sinn genommen, so findet er diese Zahl erstens auf der ersten Tafel, deren erste Ziffer 1 ist; dann findet er sie auf der zweiten Tafel, deren erste Zahl 2 ist; so findet er die Zahl auch auf der vierten Tafel, deren erste Zahl 8 ist. Ferner findet sich die gewählte Zahl 75 auf der siebenten Tafel, deren erste Ziffer 64 ist. Wenn man nun diese Zahlen: 1, 2, 8 und 64 zusammen addirt, so kommt gerade die Zahl 75 heraus, welche man daher der Person als die von ihr im Stillen gewählte Zahl nennt.

Noch ist zu erinnern, daß auf den letzten Zahlentafeln, einige Zahlen gedoppelt angegeben sind, welche

jedoch nur einfach genommen werden, und blos deshalb wiederholt auf der einen oder der andern Tafel stehen, um die sämmtlichen Felder auf den sieben Tafeln durchgängig gleichmäßig mit 50 passenden Zahlen zu besetzen.

Vier und zwanzigste Belustigung.

Die doppelte Zahlenröhre.

Zu dieser arithmetischen Belustigung läßt man sich von starker Pappe oder von Holz eine mit weißem Papier überzogene Röhre verfertigen, die blos so hoch und so weit zu seyn braucht, daß die nachstehenden sechs und dreißig, in sechs Reihen vertheilten verschiedenen Zahlen in der folgenden Ordnung darauf geschrieben werden können.

•	•	•	•	•	•
11	22	13	24	25	26
83	6	100	27	97	32
111	74	42	56	123	67
8	117	2	54	36	19
49	12	87	15	9	120
110	1	88	10	70	90

Ueber einen jeden von diesen sechs Zahlenreihen ist ein kleines Loch eingebohrt, in welches ein kleiner stählerner Stift gesteckt werden kann, wodurch alsdann diejenige Zahlenreihe bemerkbar gemacht wird, in welcher sich die gewählte Zahl befindet.

Von den sechs Zahlen, welche in der obersten Zahlenreihe stehen: 11, 22, 13, 24, 25, 26, dient durchgehends die rechts stehende Ziffer einer jeden von diesen Zahlen dazu, anzudeuten, die wievielste Reihe diejenige Reihe der Ordnung nach sey, worin die gewählte Zahl stehe; indem diese letzten Ziffern die sechs Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6 der Reihe nach bilden, worauf man wohl zu achten hat.

In diese erste Röhre paßt eine zweite darnach geformte ähnliche Röhre, deren weiße Oberfläche ebenfalls so wie die vorige in 36 Zahlenfelder abgetheilt ist, und welche aus der ersten Röhre kann heraus und wieder hineingeschoben werden.

Auf dieser zweiten Röhre sind aber die 36 verschiedenen Zahlen auf folgende Art geordnet:

•	•	•	•	•	•
11	83	111	8	49	110
22	6	74	117	12	1
13	100	42	2	87	88
24	27	56	54	15	10
25	97	123	36	9	70
26	32	67	19	120	00

Auch auf dieser zweiten Zahlenröhre befindet sich über einer jeden der sechs Zahlenreihen ein kleines Loch, in welches ebenfalls ein stählerner Stift eingesetzt werden kann.

Diese beiden Röhren übergiebt man jetzt einer Person aus der Gesellschaft mit der Bitte, sich auf

der ersten äußeren Röhre, nach eigenem Gefallen eine von den darauf stehenden Zahlen zu wählen und zu merken, alsdann aber das stählerne Stiftchen in das Loch zu stecken, das sich oben über derjenigen vertikalen Reihe Zahlen befindet, in welcher ihre gewählte Zahl stehet.

Wenn dieses befolgt worden ist, so ersucht man diese Person ihre gewählte Zahl auch auf der zweiten Zahlenröhre zu suchen und so wie auf der ersten Röhre das stählerne Stiftchen in das Loch über derjenigen Zahlenreihe, worin sich die gewählte Zahl befindet, zu stecken, alsdann aber diese zweite Röhre in die erstere hineinzuschieben.

Hierauf läßt man sich die beiden Röhren zurückgeben, wo man nunmehr blos auf die letzte Ziffer derjenigen obersten Zahl zu sehen braucht, welche oben in der Zahlenreihe steht, welche das hineingesteckte Stiftchen bezeichnet, und welche angiebt, die wievielste Zahl die gewählte Zahl, in derjenigen Zahlenreihe auf der jetzt herausgeschobenen zweiten Röhre sey, über welcher das stählerne Stiftchen eingestochen ist.

Wenn z. B. Jemand auf der ersten Röhre sich die Zahl 15 gewählt hatte, die in der vierten vertikalen Reihe stehet, deren oberste Zahl 24 ist, von welcher die rechts stehende 4, die vierte Reihe bezeichnet, wo in das darüber befindliche Loch der stählerne Stift gesteckt werden muß: so befindet sich die gewählte Zahl 15 auf der zweiten Röhre in der fünften Vertikalreihe, über welcher das Stiftchen in das dazu bestimmte Loch eingefügt wurde, und in dieser Reihe muß die gewählte Zahl nunmehr die vierte Zahl von oben herunter seyn, wie die vorigen 4 von

der 24 auf der ersten Röhre angiebt, wo man nunmehr die gemerkte Zahl nennt.

Oder wenn Jemand sich die Zahl 123 gemerkt hätte, die sich auf der ersten Röhre in der, durch das eingefügte Stiftchen bezeichneten fünften Zahlenreihe befindet, worin die oberste Zahl 25 ist, wovon die rechts stehende 5, diese fünfte Reihe andeutet, so muß alsdann die gewählte Zahl 123, die fünfte Zahl von oben herab in derjenigen Zahlenreihe auf der zweiten Röhre seyn, welche durch das oben hineingesteckte stählerne Stiftchen die Reihen Zahlen bemerkbar macht, worin die vorhin im Sinn genommene Zahl stehet.

Anhang.

Ueber die Cryptographie, oder Geheimschreibekunst, und über die Dechiffrirkunst.

I. Anleitung zur Geheimschreibekunst.

Die Cryptographie oder Geheimschreibekunst, besteht in der Kunst vermittels einer besonderen Veränderung des gewöhnlichen Alphabetes, oder auch mittels eigener selbsterdachter Zeichen, Zahlen und Buchstaben oder anderer Zeichen, die man Ziffern nennt, und deren man sich anstatt der gewöhnlichen Buchstabenschrift bedient, auf so eine Art zu schreiben, daß nur derjenige, welcher mit der geheimen Bedeutung dieser gewählten Zeichen vertraut ist, den Sinn der Schrift verstehen kann.

Die erste Erfindung einer solchen geheimen Schrift ist sehr alt. In den ältesten Zeiten übersandte man die Nachrichten, welche man entfernten Personen mittheilen wollte, durch Boten, welchen man die zu überbringenden Nachrichten mündlich anvertraute, um sie auch wieder mündlich zu überbringen. Da jedoch auf

diese Art diese Nachrichten nicht selten an fremde Personen verrathen wurden, auch die Boten hin und wieder, hauptsächlich in Kriegszeiten von den Feinden aufgefangen und durch Drohungen und harte Zwangsmittel zu der Entdeckung ihrer Aufträge genöthigt wurden, so war man darauf bedacht, die an entfernte Personen gerichteten Mittheilungen schriftlich abzufassen. Um jedoch bei wichtigen Nachrichten den Inhalt der Schrift desto besser vor der Entdeckung zu sichern, wenn sie in unrechte Hände gerathen sollte, wählte man anstatt der gewönlichen bekannten Buchstaben, andere willkührliche Zeichen zur Schrift, woraus die Cryptographie entstand.

Die älteste geheime Schrift, von welcher man Kunde hat, ist die Hieroglyphenschrift der alten Aegyptier, die jedoch nur den Priestern verständlich war. Man bediente sich hierzu gewöhnlich ganzer obgleich verkleinerter Abbildungen sinnlicher Gegenstände, die man nach Art der Buchstabenschrift in einzelne Reihen und Zeilen stellte, und welche nach Beschaffenheit der Umstände, eine verschiedenartige allegorische und symbolische Bedeutung hatten, um auch unsichtbare Gegenstände und Verstandesbegriffe, welche nicht abgebildet werden konnten, bildlich zu bezeichnen.

Aus der ersten Bilderschrift dieser Art für sichtbare und körperliche Gegenstände durch ganze Figuren, entstand eine zweite dergleichen Schrift, welche in passenden und verständlichen Abkürzungen der Figuren solcher körperlichen Gegenstände bestand. Man zeichnete nämlich nicht mehr, so wie früher, das ganze Bild des Gegenstandes, den man kenntlich machen wollte,

sondern blos einzelne Theile und kenntliche Züge desselben hin. Endlich versuchte man auch solche Gegenstände durch diese Bilderschrift zu bezeichnen, die nicht in die Augen fallen, sondern nur mit dem Verstande gefaßt werden können, z. B. einzelne Begriffe, besondere Eigenschaften, Tugenden und dergleichen. Hieraus entstand die dritte Art dieser geheimen Schrift, nämlich die eigentliche symbolische Schrift; indem man auch unkörperliche Gegenstände, Tugenden und Laster, Religionsbegriffe, Gemüthsbewegungen, Handlungen und ganze Begebenheiten und Geschichten durch dergleichen bildliche Zeichen, die größtentheils aus Bildern von Thieren, Vögeln und leblosen Gegenständen bestanden, oder auch durch willkührliche Zeichen ausdrückte, welche anfangs eine der Natur gemäße Bedeutung hatten, alsdann aber einen besondern geheimen Sinn bekamen, der nur den Priestern bekannt war. Auf diese Art bedeutete unter andern ein Triangel oder die Figur eines griechischen Delta, △, so viel als Gott; ein Auge zeigte die Vorsehung an, eine in einen Ring zusammengewundene Schlange, die sich in den Schwanz beißt, deutete die Ewigkeit an; das Bild eines Habichts oder eines Sperbens bezeichnete die Scharfsicht oder auch die Geschwindigkeit, das Bild einer Taube bedeutete die Unschuld, ein Pfauenschwanz drückte die Vergänglichkeit irdischer Pracht, Schönheit und des Reichthums aus.

Auch hatten andere Völker, und so auch namentlich die Juden eine dergleichen geheime Schrift, die aus zweiundzwanzig Alphabeten bestand, wo die Buchstaben zwar in ihrer gewöhnlichen Ordnung auf einander

folgten, aber darin von der gewöhnlichen Schrift abwichen, daß das zweite Alphabet mit dem zweiten Buchstaben, das dritte mit dem dritten, das vierte mit dem vierten Buchstaben anfing und so fort durch alle zweiundzwanzig Alphabete, so daß jeder einzelne Buchstabe, eine zweiundzwanzigfache Bedeutung hatte.

Man bediente sich auch hin und wieder zu einer solchen geheimen Schrift der Versetzung des einfachen Alphabetes, wovon die hier folgenden Arten von Geheimschriften einige Beispiele aufstellen.

A. Geheime Schriften durch Versetzung des Alphabets.

Erste Art.

Diese Schrift besteht darin, daß man das Alphabet nicht mit dem A, als dem ersten Buchstaben desselben, sondern mit dem vierten Buchstaben, dem D anfängt, und die übrigen Buchstaben nach der gewöhnlichen Reihenfolge, nach folgendem Schema anreihet, so daß das C der letzte Buchstabe in dieser Reihenfolge ist.

D. e. f g. h. i. k. l. m. n. o p. q. r.
a b c d e f g h i k l m n o
s. t. u. v. w. x. y. z. a. b. c.
p q r s t u v w x y z.

Hiernach würden z. B. die hier folgenden Worte, als Anfang eines Briefes: „Ihrem Wunsche zufolge, schreibe ich diese Zeilen in der verabredeten Geheimschrift;“ also geschrieben werden:

Mluhp Zxqvflh œxirokh vfluhmeh mfl gmhvlh Chmohq mq ghu yhudeuhghwhq Khlhmpvflumw.

Zweite Art.

Für diese Geheimschrift werden die Buchstaben des Alphabetes so versetzt, daß man anstatt des eigentlich erforderlichen Buchstabens, den zunächst folgenden setzt, und daher das Alphabet nicht mit , sondern mit D anfängt und mit A schließt.

B c d e f g h i k l m n o p q
a b c d e f g h i k l m n o p
r s t u v w x y z ä
q r s t u v w x y z.

So würden die obigen Worte hiernach also geschrieben werden:

Kisfn Xvotdif avgpmhk tdisfckcf kdi ektf Afkmfo ko efs wfsbcsfefufo Xhifkntdiskgu.

Auf ähnliche Art läßt sich das Alphabet durch Versetzung der Buchstaben, sehr vielfach abändern, je nachdem man den einen oder den andern Buchstaben zu dem ersten der ganzen Reihenfolge wählt, und eben so kann man auch das Z zu dem Anfangs-Buchstaben des Alphabetes machen, und die übrigen Buchstaben in rückwärtsgehender Ordnung auf folgende Art sich anreihen lassen:

Z y x w v u t s r q p o n m l k i h g f
a b c d e f g h i k l m n o p q r s t u
e d c b a
v w x y z.

Nach diesem Alphabete würden obige Worte also geschrieben:

Rsivo Dfnhxsv afumptv hxsivryv rxs wrvhv Avrpvn rn wvi evizyivwvgvn Tvsvrohxsirug.

Dritte Art.

Zu dieser Geheimschrift bedient man sich eines dreifachen Alphabetes, nach der hier folgenden Angabe, so daß in dem ersten Alphabete, das B, in dem zweiten das C, in dem dritten aber das D den Anfang macht, und ein jeder einzelner Buchstabe dreimal vorhanden ist. Dieses dreifache Alphabet wird alsdann also angewendet, daß man das erste Wort, mit den Buchstaben des ersten Alphabetes, das zweite Wort, mit den Buchstaben des zweiten Alphabetes, und das dritte Wort mit den Buchstaben des dritten Alphabetes schreibt, worauf man wieder mit dem ersten Alphabete den Anfang macht, und bei jedem folgenden Worte auch das folgende Alphabet benutzt. Um die Buchstaben des einen oder des andern Alphabetes sogleich gehörig zu unterscheiden, setzt man zu Anfange eines jeden Wortes eine 2, oder eine 3, jenachdem das Wort aus den Buchstaben des zweiten oder des dritten Alphabetes zusammengesetzt ist; wenn aber das Wort aus den Buchstaben des ersten Alphabetes besteht, so wird es durch keine Ziffer bezeichnet:

	A.	B.	C.	D.	E.	F.	G.	H.
Erstes Alphabet.	B	c	d	e	f	g	h	i
Zweites Alphabet.	C	d	e	f	g	h	i	k
Drittes Alphabet.	D	e	f	g	h	i	k	l

	J.	K.	L.	M.	N.	O.	P.	Q.
Erstes Alphabet.	k	l	m	n	o	p	q	r
Zweites Alphabet.	l	m	n	o	p	q	r	s
Drittes Alphabet.	m	n	o	p	q	r	s	t

	R.	S.	T.	U.	V.	W.	X.	Y.	Z.
Erstes Alphabet.	s	t	u	v	w	x	y	z	a
Zweites Alphabet.	t	u	v	w	x	y	z	a	b
Drittes Alphabet.	u	v	w	x	y	z	a	b	c.

Hiernach werden die obigen Worte auf nachstehende Art geschrieben:

Kisfn 2. Ywpuekg 3cxirokh tdisfkcf 2. lek 3gmhth Afkmfo 2lp 3ghu wfsbcsfefufo 2Jgkglouekilhv.

Vierte Art.

Diese geheime Schrift wird auf folgende Weise, blos aus den fünf Buchstaben a, b, c, d, e zusammengesetzt, welche die fünf Vokale a, e, i, o, u bezeichnen; indem alsdann die Verdoppelung dieser fünf Buchstaben, zur Bezeichnung der übrigen Buchstaben dienet.

C. D. B. A. E. cc cd cb ca ce. dc dd db da

a e i o u b c d f g h k l m

de bc bd bb ba be ac ad ab aa ae

n p q r s t v w x y z.

Um aber die Buchstaben eines Wortes gehörig unterscheiden zu können, so wird jeder Buchstabe durch ein Comma, oder auch durch ein Semicolon und einen Punkt unterschieden, auf folgende Art, nach welchen die obigen Worte geschrieben werden:

B, dc; bb, d; da, Ad, e, de, ba; cd, dc, d; ae, e, ca, a; db, ce, d; ba, cd, dc, bb, d, b, cc, d; b, cd, dc; eb, b, d, ba, d, Ae, d, b, db, d, de, b, de; cb, d, bb; ac, d, bb; c, cc, bb, d, cb, d, be, d, de; Ce, d, dc, d; b, da, ba; cd, dc, bb, b, ca, be.

B. Geheime Schriften anderer Art.

Erste Art.

In dieser Geheimschrift ist nach der folgenden Tabelle einem jeden einzelnen Buchstaben ein besonderes lateinisches Wort zugetheilt, so daß der Aufsatz aus lauter lateinischen Wörtern bestehet.

A. Deus	J. sapiens	R. adjuva
B. Creator	K. bone	S. tuere
C. Charitas	L. benigne	T. nutrit
D. Omnia	M. aeterne	U. V. sustentat
E. alit	N. juste	W. Iustitia
F. Judex	O. auget	X. consensus
G. Domine	P. sancte	Y. consilium
H. conserva	Q. caste	Z. ignosce

Nach dieser Tabelle würden daher die obigen Worte auf folgende Art lauten:

Sapiens conservat adjuva alit aeterne, Justitia sustentat juste tuere charitas conservat alit, Ignosce sustentat judex auget benigne domine alit, tuere charitas conservat adjuva alit sapiens creator alit, sapiens charitas conservat, omnia sapiens alit tuere alit Ignosce alit sapiens benigne alit juste, sapiens juste, omnia alit adjuva, sustentat alit adjuva deus creator adjuva alit omnia alit nutrit alit juste, domine alit, conservat alit sapiens aeterne tuere charitas conservat adjuva sapiens iudex nutrit.

Zweite Art.

Zu dieser geheimen Schrift bedient man sich blos der Ziffern von 1 bis 0, und zwar so, daß die fünf

Vokale durch die ersten fünf Ziffern bezeichnet werden, an welche sich die übrigen fünf Ziffern von 6 bis 0, für fünf Consonanten anschließen, worauf die Reihenfolge der Ziffern für zehen andere Buchstaben wiederholt wird, jedoch so, daß bei dieser wiederholten Zahlenreihe, an eine jede Ziffer zur Unterscheidung ein Comma angefügt wird; auf ähnliche Art wird auch einer jeden von den folgenden Ziffern zur Bezeichnung der noch übrigen fünf Buchstaben, ein Punkt angefügt, nach folgendem Schema:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1, 2, 3, 4, 5,
e a o i u c b f g h l k m n d
6, 7, 8, 9, 0, 1. 2. 3. 4. 5.
p q s u e t v t r q w y z x.

Nach dieser Schrift würden die obigen Worte also geschrieben werden:

401.13, 2.54,8,601 4.5831,91 8,601.1471 460 5,418,1
4.151,14, 44,5,11. 9,11.271.15,10,14, 910143, 8,601.480,

Dritte Art.

Zu dieser Art von geheimen Schrift werden die gewöhnlichen Unterscheidungszeichen und einige andere bekannte Zeichen, in Verbindung mit den deutschen Ziffern von 1 bis 9 und den römischen Zahlen von I bis V auf folgende Weise angewendet:

— . : , ; ? = ! .. + × 1 2 3 4
a e i o u b c d f g h k l m n
5 6 7 8 9 I II III IV V.
p q r s t v w x y z.

Mit dieser Schrift würden z. B. diese Worte:
„Man wird sehr häufig die Gefahr, wo

sie am nächsten ist, am wenigsten gewahr,“ auf folgende Art geschrieben werden:

3—4 II:7! 8.×7×—.;..:+!:. +... —×7 II,8:. —3 4—.=×89.4:89 —3 II,4:+89.4 +.II—×7

Vierte Art.

Diese Art von geheimer Schrift stammt ursprünglich aus den ältesten Zeiten und zwar von den Lacedämoniern her, obgleich sie fälschlich für eine Erfindung des Archimedes gehalten wird. Man läßt sich hierzu zwei einander an Größe und Stärke völlig gleiche hölzerne Walzen machen, wovon man die eine selbst an sich behält, die andere aber derjenigen Person übergiebt, welcher man von Zeit zu Zeit durch eine verborgene Schrift geheime Nachrichten mittheilen will.

Wenn nunmehr auf diese Art eine solche geheime Mittheilung dem Andern zugeschickt werden soll, so wickelt man einen schmalen Streifen Papier genau und gleich um die Walze herum, auf welcher das obere so wie auch das untere Ende des Papier-Streifens durch ein Paar Stiftchen befestigt wird. Hierauf schreibt man nach der Länge der Walze quer über die an einander liegenden Ränder des Papier-Streifens die Zeilen der Nachricht; alsdann aber wickelt man den beschriebenen Papierstreif wiederum von der Walze ab; wo nunmehr blos Buchstaben und einzelne Worte, ohne allen Zusammenhang erscheinen, wenn der Papierstreifen ausgebreitet wird. Dieser Papierstreifen wird zusammengebrochen dem fernen Freunde zugeschickt, der ihn jetzt über seine Walze fest und gleich herumwickelt, und die beiden Enden auf der

Walze befestiget, wo alsdann die Schrift in richtigem Zusammenhange erscheint.

Fünfte Art.

Diese Art von geheimer Schrift bestehet darin, daß diejenigen Wörter, welche die eigentliche Nachricht enthalten, in einem ganzen zusammenhängenden Aufsatze so vertheilt werden, daß sie mit einander in Verbindung gebracht, den richtigen Sinn und Zusammenhang geben. Um aber diese in dem ganzen Aufsatze zerstreueten Wörter gehörig bemerken zu können, werden sie in einer jeden besonderen Periode des Aufsatzes, bis zu dem jedesmaligen Schlußpunkte des Periodens gezählt, und die Zahlen derselben in eine Reihe neben einander geschrieben. Hiernach bezeichnet die erste Reihe Ziffern, die Zahlen der gültigen Wörter in den ersten Perioden, die zweite Zifferreihe giebt die Zahlen der gültigen Wörter des zweiten Periodens an, und so fort bis zum Ende. Diese Zahlenreihen werden dem ganzen schriftlichen Aufsatze entweder vorangefügt, oder am Schlusse nachgesetzt. Der Empfänger des Aufsatzes braucht alsdann nur nach den darin bemerkten Zahlenreihen, die einzelnen Wörter eines jeden Periodens zu zählen und die bemerkten Zahlen über die dadurch gemeinten geltenden Wörter zu schreiben, so wird er den Sinn der Zuschrift leicht finden.

Als Beispiel diene der hier folgende Brief, in welchem auf die eben beschriebene Art, diese geheime Nachricht verborgen ist:

„Uebermorgen um achte werde ich bestimmt in Hanau seyn; dringend

bitte ich Dich, dahin zu kommen, um über Deine Angelegenheiten mit Dir sprechen zu können."

Lieber Freund!

Ich habe mir vorgenommen, übermorgen, den neunzehnten, um drei Uhr des Nachmittags nach Bremen zu reisen, und meinen alten ehrwürdigen Oheim Römer zu besuchen, den ich ungemein achte und verehre. — Deine etwaigen Zuschriften werde ich am besten durch meinen Bruder erhalten können, an den Du sie abschicken magst, da ich nicht bestimmt weiß, wie lange ich mich in Bremen aufhalten werde. Empfiehl mich unsern Freunden in Hanau bestens, die wegen meines langen Stillschweigens ungehalten auf mich seyn werden. Meine Arbeiten waren bisher fortwährend so außerordentlich dringend, daß ich unmöglich zu dem Briefschreiben kommen konnte; bitte Sie daher in meinem Namen um Entschuldigung. — Auch ersuche ich Dich, mit der ersten dahin gehenden Gelegenheit, das Dir überschickte Päckchen Bücher dorthin zu senden, so daß es spätestens in acht Tagen an Ort und Stelle kommen kann. Um den jetzt übeln Wegen der gewöhnlichen Straße auszuweichen, will ich Deine frühere Empfehlung an Deinen Consulenten in Z... benützen und bei diesem absteigen, um ihm selbst meine Angelegenheiten an's Herz zu legen, worüber ich hoffe, bald mehr mit Dir sprechen zu können.

Ich benütze zugleich die Gelegenheit, Dir, Deinem Verlangen gemäß, die Zahlen zu dem bewußten

Zahlen = und Sylbenräthsel zu übersenden, worüber ich Dir nach meiner Zurückkunft mehr melden werde. ꝛc.

5, 8, 28.
4, 5, 22.
5, 6, 16.
8, 17.
3, 4, 8, 17, 30.
1, 12, 29, 39, 40, 41, 42, 43.

Um die in diesem Briefe versteckte Nachricht zu finden, darf der Empfänger desselben nur, zufolge der ersten Zahlenreihe 5, 8, 28, in den obigen fünf Reihenzahlen, das fünfte, achte und acht und zwanzigste Wort des ersten Satzes oder Periodens in dem obigen Briefe abzählen und diese Wörter besonders aufschreiben, wo er diese Wörter findet: „übermorgen, — um — achte," — worauf in dem zweiten Perioden, nach der zweiten Zahlenreihe 4, 5, 22, das vierte, fünfte und zwei und zwanzigste Wort, so wie in dem dritten Perioden das fünfte, sechste und sechzehnte Wort, die Fortsetzung jener versteckten Nachricht bezeichnen: „werde — ich — bestimmt — in — Hanau — seyn." Auf diese Art braucht der Empfänger des Briefes nach den übrigen Zahlenreihen fortzufahren, um den vollständigen Sinn der verborgenen Zuschrift zu erhalten.

Auch lassen sich nach der obigen Anleitung noch andere sehr mannigfaltige Alphabete für dergleichen Geheimschriften verfertigen, die sich ein Jeder mit leichter Mühe selbst entwerfen kann, wobei man besonders einfache und mehrzählige verschiedenartige

gestellte Punkte, Linien und eigene Zeichen dazu benützen kann.

So läßt sich auch eine besondere Art von geheimer Schrift dadurch bewirken, daß man ein nach Linien eingetheiltes Blatt Papier, hin und wieder ausschneidet, es dann, wie eine gewöhnliche Patrone auf den Briefbogen legt, und in die Oeffnungen, welche diese Patrone auf dem Briefbogen zeigt, die Wörter der zu ertheilenden geheimen Nachricht schreibt, worauf man den übrigen weißen Raum des Briefbogens mit gewöhnlichen Nachrichten und Mittheilungen ausfüllt, so daß die eigentlichen bestimmten Wörter der geheimen Meldung nicht anders zu unterscheiden sind, als bis die vorige Patrone über den Brief gelegt wird. Deshalb muß sowohl der Schreiber der geheimen Nachricht, als auch der Empfänger eine solche Patrone haben, die beide einander vollkommen gleich sind.

Die sämmtlichen geheimen Schriften lassen sich übrigens nicht allein auf die deutsche Sprache, sondern auch mit einigen kleinen der jedesmaligen Sprache angemessenen Abänderungen, auf andere Sprachen anwenden.

II. Anleitung zur Dechiffrirkunst.

Die Dechiffrirkunst hat den Namen von den willkührlich angenommenen Chiffern oder Zahlzeichen und andern Zeichen, deren sich Personen nach vorheriger Verabredung, anstatt der gewöhnlichen Schriftzeichen, zu einer geheimen Schrift bedienen. Sie bestehet in der Kunst, dergleichen geheime Chifferschriften nach

gewissen Regeln zu enträthseln oder zu dechiffriren, und giebt nicht allein reichhaltigen Stoff zur angenehmen Unterhaltung, sondern auch häufige Anwendung in dem Umgangsleben und dessen vielfältigen Verhältnissen.

1. Von der deutschen Sprache.

Jede Sprache, und so auch die deutsche Sprache, hat nach Beschaffenheit ihrer besondern Eigenthümlichkeit, neben der ihr angehörigen Gestalt ihrer Buchstaben, auch eine besondere Stellung, Ordnung, Verbindung, Wiederholung und Anzahl dieser Buchstaben, worauf die Grundsätze und Regeln der Dechiffrirkunst beruhen.

Es kann kein Wort mit bloßen Consonanten oder Mitlautern, ohne einen oder mehrere Selbstlauter oder Vokale, geschrieben werden; da nun in den verschiedenen Sprachen, namentlich in der deutschen Sprache, nur wenige Vokale sind, deren Anzahl die Consonanten um Vieles übertreffen, so müssen auch in einer Schrift die Vokale am öftesten wiederkehren. Daher muß man denn in einer zu dechiffrirenden geheimen Schrift vor allen Dingen die Vokale oder Selbstlauter auf folgende Art aufsuchen, wobei eine aus mehreren Zeilen bestehende Schrift von einiger Ausdehnung am besten zu Statten kommt.

Da in der deutschen Sprache nur ein einziges Wort sich befindet, das blos mit einem einzelnen Buchstaben geschrieben wird, nämlich das O, als Ausruf, so sucht man vor allen Dingen, ob in der Chifferschrift ein solches Wort vorhanden sey, das nur durch ein

einziges Zeichen ausgedrückt wird, über welches man das o hinschreibt.

Man ziehet nunmehr alle diejenigen Wörter, welche aus zwei Zeichen bestehen, aus der Chifferschrift heraus, und schreibt sie vor sich hin. Zugleich nimmt man auf diejenigen Wörter Rücksicht, die an dem Ende einer Zeile getheilt werden, und wovon ein Theil des Wortes auf die nächstfolgende Zeile hinübergenommen werden muß; denn da auf der oberen Zeile bei einem solchen getheilten Worte zwei oder drei Buchstaben der Sylbe stehen, da muß nothwendig der eine von diesen letzten Buchstaben der Zeile ein Vokal seyn.

Hierauf untersucht man, welche von den Schriftzeichen am öftesten in der Chifferschrift kommen, die man dann als Vokale erkennt.

Diese als Vokale erkannten Zeichen prüft man nun genauer, indem man die geheime Schrift untersucht, ob auch in einem jeden Worte derselben eines oder das andere von diesen Vokalzeichen vorkommt, weil nämlich kein Wort ohne wenigstens einen Vokal vorkommen kann. Findet man nun bei dieser Untersuchung ein Wort, worin keines von den für Vokale gehaltenen Zeichen vorkommt, so ist dieses der Beweis, daß man die rechten Vokalzeichen noch nicht gefunden habe. Man untersucht daher, welches von den Schriftzeichen dieses Wortes am öftesten in den übrigen Wörtern vorkommt. Dieses Schriftzeichen schreibt man zu den vorigen Zeichen, in welchen man Vokale vermuthete, und an seiner Stelle nimmt man einen von den vermuthlichen Vokalen hinweg, der in den zwei oder drei buchstäbigen Wörtern am wenigsten

vorkommt. Um jedoch hierin ganz sicher zu gehen, muß man auf diese Art die ganze Schrift untersuchen.

Wenn man auf diese Art die Vokalzeichen der Chifferschrift richtig gefunden hat, so muß man sie wiederum besonders prüfen und von einander unterscheiden, in so fern der eine Vokal öfter gebraucht wird, als der andere. Hierbei untersucht man, ob vielleicht ein solches Vokalzeichen zu Anfange eines Wortes doppelt stehe, woran man erkennt, daß es das **a** bezeichne, weil blos das **a** als Doppelbuchstabe zur Bezeichnung der lang auszusprechenden Sylbe zu Anfange eines Wortes in der deutschen Sprache hin und wiederum gebraucht wird, und in einigen andern Wörtern in der Mitte derselben nur das **e** und das **o** niemals aber das **i** und das **u**, zum Zeichen der Dehnung einer Sylbe verdoppelt werden; indem dafür vielmehr bei dem **i** das **e** und das **h** und bei dem **u** blos das **h** als Dehnungszeichen gebraucht werden, was auch häufig bei dem gedehnten **e** und **o** Statt findet. Z. B. **Aal, Aar, Aas, Beere, leer, Meer, Ehre, Lehre, mehr, Krieg, Lied, Biene, ihr, ihn, Ohr, Uhr** u. s. w.

Unter den Vokalen kommt das **e** in den Wörtern der deutschen Sprache am öftesten vor, was auch in einigen andern Sprachen, namentlich in der lateinischen der Fall ist; daher ist dieser Buchstabe in den Wörtern der geheimen Schrift am leichtesten herauszufinden. Da nach dem **e** in den Wörtern der deutschen Sprache häufig der Selbstlauter **i** als Dehnungszeichen der Sylbe steht, so ist auch oft dieser Vokal **i** sehr leicht auf diese Art zu erkennen. Wenn dieje-

nigen Wörter und Sylben, welche aus drei Buchstaben bestehen, am Ende den Vokal e haben, so ist der vorhergehende Buchstabe in der Regel ein i, mit Ausnahme des Wortes Ehe und einiger anderen Wörter.

Die Buchstaben: **a, c, f, h, l, m, r, ſ, w** werden in der in deutscher Sprache abgefaßten Chifferschrift durch die kurzen Wörter: **an, auch, auf, das, mir, mich, das, der, dir, oft, Luft, wie, was, Welt, Wald** und andere dergleichen ausgeforscht, so wie auf ähnliche Weise die Buchstaben: **d, i, n, u,** durch die damit gebildeten kurzen Wörter erkannt werden, namentlich durch die einsylbigen Wörter: **dein, ein, nein, um** u. d. gl.

Ferner sind die folgenden Eigenschaften der Buchstaben in der deutschen Sprache zu berücksichtigen, deren Beachtung bei dem Dechiffriren einer geheimen Schrift sehr gut zu Statten kommt.

Das **B** steht niemals im Anfange eines aus zwei Buchstaben bestehenden Wortes, so wie es auch mitten in einem solchen Worte nicht doppelt vorkommt.

Das **C** kommt in keinem aus zwei Buchstaben bestehenden Worte vor, auch steht es in keinem deutschen Worte dreimal: es folgt auch niemals auf einen doppelten Buchstaben, ausgenommen in dem Namen Isaac, und so steht es auch, mit Ausnahme einiger Nennwörter, niemals zu Ende eines Wortes. Häufig wird dieser Buchstabe mit **h** und **k** verbunden.

Das **D** kommt niemals in einem deutschen Worte dreimal vor; auch kann es nicht vor einem Doppelbuchstaben vorhergehen, so wie es auch nie am Ende eines aus zwei Buchstaben bestehenden Wortes steht,

außer in dem Worte: **ôd**, das gewöhnlich noch ein am Ende hat.

Das **E** steht nie am Ende eines aus zwei Buchstaben bestehenden Wortes, außer in dem Worte: **je**, auch steht es niemals zwischen einerlei Buchstaben.

Das **F** geht vor keinem Doppelbuchstaben vorher.

Das **G** wird in keinem Worte gefunden, das aus zwei Buchstaben zusammengesetzt ist.

Das **H** wird ebenfalls in keinem aus zwei Buchstaben bestehenden Worte gefunden, außer in dem Ausrufe **Ha!** jedoch wird es eben so wie das **R**, mit verschiedenen Buchstaben, namentlich mit dem Consonanten **C** verbunden. Wenn Schriftzeichen in einer geheimen Schrift vorkommen, wovon das erstere mit einem und demselben Zeichen oder mit einem andern verbunden ist, nie aber mit einem andern als diesen beiden Zeichen vereinigt steht, das letzte Schriftzeichen aber an vielen und verschiedenen andern Zeichen angehängt ist, so bedeutet das vordere Schriftzeichen den Consonanten **C**, das darauf folgende Zeichen aber ein **h** oder ein **k**.

Das einfache **K** macht in keinem Worte den letzten Buchstaben aus; anstatt eines doppelten **k** wird bekanntlich ein **ck** gebraucht, daher steht denn auch das **k** in keinem deutschen Worte doppelt. Auch ist das **k** niemals der zweite Buchstabe eines Wortes, so wie es auch in keinem aus zwei Buchstaben bestehenden Worte zu finden ist.

L steht niemals in einem Worte, das aus zwei Buchstaben bestehet, und zwischen **zwei L** steht niemals ein doppelter Buchstabe.

M kann niemals den Anfangsbuchstaben eines aus zwei Buchstaben bestehenden Wortes machen; in einem aus drei Buchstaben bestehenden Worte steht es nie in der Mitte, auch kommt es niemals in einem einfachen Worte zweimal vor, wenn es nicht selbst als Doppelbuchstabe gebraucht wird. Nie kann es zu Ende eines Wortes stehen, worin der zweite und dritte Buchstabe vom Ende einer und derselbe ist, auch kann zwischen zwei **m** kein Doppelbuchstabe vorkommen.

N kann in keinem Worte als Anfangsbuchstabe vorkommen, in welchem der zweite und dritte Buchstabe einerlei sind; es steht ferner niemals anders als in dem einzigen Worte Schnee vor einem doppelten Buchstaben, und zwischen zwei **n** kommt nie ein doppelter Buchstabe vor, außer ind em fremden Worte Canaan. Das **n** ist übrigens auch fast immer mit dem Selbstlauter **e** verbunden, auch steht es sehr häufig am Ende eines Wortes.

O ist, wie schon bemerkt wurde, der einzige Buchstabe, der in der deutschen Sprache als einsylbiges Wort, als Ausruf, allein vorkommt, und mit Ausnahme des Wortes ob steht es niemals als erster Buchstabe eines aus zwei Buchstaben bestehenden Wortes, und eben so befindet es sich auch in keinem Worte doppelt, als in den Wörtern **Moos** und **Schoos**.

P steht in keinem aus drei Buchstaben bestehenden Worte, außer in dem fremden Worte **Pan**; es stehet auch vor keinem andern Doppelbuchstaben als vor ff, und nie kommt es in einem deutschen Worte dreimal vor; auch steht es nie zwischen einerlei Buchstaben, außer in den Wörtern: **Papagei** und **Leo-**

pold; eben so wenig steht es auch jemals am Ende eines Wortes, ausgenommen in den Wörtern: **Knapp, Philipp, Asop.**

Q ist allemal mit einem darauffolgenden **u** verbunden; niemals kommt es doppelt vor; es geht vor keinem Doppelbuchstaben vorher, auch folgt es eben so wenig auf einen Doppelbuchstaben, außer in dem Worte **Brunquell.** Dieser Buchstabe steht auch niemals zwischen einerlei Buchstaben; nie ist er in irgend einem Worte der zweite Buchstabe vom Anfange, und so ist er auch niemals der zweite oder dritte und letzte vom Ende des Wortes.

R macht nie den Anfang eines Wortes, das aus zwei Buchstaben bestehet, und steht niemals zu Anfang eines solchen Wortes, worin der zweite und dritte Buchstabe einerlei sind, außer in dem Worte: **Reede,** welches gewöhnlicher und richtiger **Rhede** geschrieben wird, so wie es überhaupt niemals vor einem doppelt stehenden Buchstaben vorhergeht, außer in einigen wenigen Wörtern, namentlich in **Berggrün** und **Burggraf.** Dieser Buchstabe ist endlich fast immer, so wie das **n**, ein unzertrennlicher Begleiter des **e**, so wie auch auf die Consonanten **m, s, c, h,** keine andern Consonanten folgen, als nächst dem **r, l, m, n** und **w.**

Der Consonant S hat gewöhnlich die Consonanten **c h** oder **t** bei sich, und macht in keinem andern aus zwei Buchstaben bestehenden Worte, als in dem Wote **so,** den Anfangsbuchstaben. Auf **sch** folgen keine andern Consonanten als: **l, m, n, r** und **w,** und auf **ss** folgen keine andern Consonanten als: **h** und **l.**

Mit T fängt kein Wort an, das blos aus zwei oder drei Buchstaben zusammengesetzt ist, außer in den Wörtern: **Tag**, **Ton** und **Tod**; eben so wenig geht es vor einem doppelten Buchstaben vorher, so wie es auch in keinem aus zwei Buchstaben bestehenden Worte das Wort als letzter Buchstabe beschließt.

Der Vokal **U** steht nie zu Anfange eines Wortes, wenn der zweite und dritte Buchstabe desselben einerlei sind, ausgenommen in dem Worte **unnütz**; auch wird er außer dem Worte **Genugthuung** in keinem Worte verdoppelt.

Das **V** ist niemals mit einem Consonanten oder mit dem Vokale **u** verbunden, sondern jederzeit mit **a**, **e**, **i** oder **o**.

W kommt in keinem Worte vor, das nur aus zwei Buchstaben besteht, außer in dem Worte **wo**; auch steht es nie in einem Worte von drei Buchstaben in der Mitte, ausgenommen in dem alten Worte **zwo**; eben so wenig geht es auch, außer in dem Worte: **Waage**, vor einem doppelten Buchstaben her.

X wird nur selten gebraucht, steht nie in einem aus zwei Buchstaben zusammengesetzten Worte; auch kommt es blos in einigen Nennwörtern zu Anfange eines Wortes vor.

Y macht nur höchst selten und nur in **Ypern** und **Ysop** den Anfangsbuchstaben eines Wortes aus.

Der Consonant **Z** kommt in keinem andern aus zwei Buchstaben bestehen Worte, als in dem Worte **zu**, als Anfangsbuchstabe vor, eben so wenig kommt es in einem Worte als zweiter Buchstabe vor, ausge-

nommen in dem fremden Worte **Czaar**; auch kommt es nie in einem Worte dreimal vor.

Zu den besondern Kennzeichen der deutschen Sprache gehören noch die Seltenheit einsylbiger Wörter, so wie die Wiederholung verdoppelter Buchstaben, hauptsächlich am Ende der Wörter, und endlich die öftere Zurückkehr eines und desselben Buchstabens.

Da sich jedoch die Cryptographie nicht blos auf die deutsche Sprache beschränkt, sondern sie auch fremde und ausländische Sprachen umfaßt, von welchen jede einzelne Sprache ihre besondern Eigenthümlichkeiten besitzt, so muß man sich mit diesem bekannt machen, und hiernach noch die vorstehenden Grundsätze der Dechiffrirkunst bedingen, wenn man dieß zur Enträthselung einer Chifferschrift in einer fremden Sprache anwenden will. Daher fügen wir dergleichen Eigenthümlichkeiten einiger fremden Sprachen in Hinsicht der Dechiffrirkunst hier bei.

2. Von der lateinischen Sprache.

Zu den besondern Eigenthümlichkeiten der lateinischen Sprache gehören folgende:

Diese Sprache hat, nebst den oben erwähnten allgemeinen Eigenschaften der Schriftsprachen, mit der deutschen Sprache die Eigenthümlichkeit gemein, daß auch in ihr der Vokal E, und nächst diesem das **I** unter den übrigen Buchstaben am öftesten vorkommt, worauf daher bei dem Dechiffriren einer lateinischen geheimen Schrift besonders Rücksicht zu nehmen ist.

Doppelte Buchstaben kommen selten, und zwar öfter in der Mitte, als am Ende eines Wortes vor.

Diejenigen Vokale, welche am Ende eines Wortes doppelt vorkommen, sind O und I.

Von dem fünf Vokalen a, e, i, o, u kommt der Vokal a allein als ein für sich bestehendes Wort vor. Dahingegen hat die lateinische Sprache mehrere aus zwei Buchstaben zusammengesetzte Wörter, als: ab, ac, ad, an, as, at, da, de, do, eo, et, es, ex, in, is, me, mi, ne, ni, no, ob, os, re, se, si, te, tu, ut, vi. Unter diesen zweibuchstäbigen Wörtern kommt et am häufigsten vor.

Noch zahlreicher sind solche Wörter, welche aus drei Buchstaben bestehen, z. B. abs, abi, äer, aes, ago, ajo, ais, ait, ala, amo, aro, ars, arx, ast, aut, bis, boo, bos, ceu, cis, cor, cos, cui, cum, cur, dat, dem, des, det, dic, die, diu, dos, duc, dum, duo, dux, egi, ego, emi, emo, ens, ero, est, fac, fas, fax, fel, fer, fex, fio, fis, fit, fio, fui, fur, hac, has, hem heu, hic, hio, his, hoc, hos, huc, jam, ibi, iis, iit' imo, ira, ire, iri, ita, ivi, ius, lac, lar, leo, lex, lis, luo, lux, mas, mea, mei, mel, meo, mox, nec, neo, nix, non, nox, nuo, num, nux, oda, odi, ope, ora' ore, ori, oro, ova, ove, ovi, ovo, par, pax, per, pes, pix, pro, qua, que, qui, quo, rei, rem, ren, res, rex, ros, ruo, rus, sal, sed, seu, sex, sis, sol, sta, sto, sua, sub, sue, sui, sum, suo, sus, tam, ter, tot, tua, tui, tum, tuo, vas, vel, ver, via, vim, vir, vis, vix, vox, ubi, una, uni, uno, uro, uti, uva.

Unter denjenigen aus drei Buchstaben bestehenden Wörtern, in welchen der erste und letzte Buchstabe einer und derselbe ist, kommt das Wort non am öftesten vor.

Der Consonant L folgt öfters auf die verdoppelten Buchstaben CC, FF, PP, VV.

Der Consonant M zeichnet sich besonders dadurch aus, daß er jederzeit einen Vokal vor sich hat, und daß er öfters am Ende des Wortes steht.

Der Consonant R hängt häufig an den verdoppelten Buchstaben BB, FF, GG, I l, PP.

Die Buchstaben R und S stehen häufig am Ende eines Wortes, und haben einen Vokal vor sich.

Der Vokal U wird häufig mit dem Consonanten j verbunden.

Uebrigens gehören noch zu den besondern Kennzeichen der lateinischen Sprache in einer Chifferschrift sowohl die selten vorkommenden verdoppelten Buchstaben, als auch die öfteren aus drei Buchstaben bestehenden Wörter.

Von der französischen Sprache.

Auch in dieser Sprache kommt der Vokal E sehr oft vor, hauptsächlich am Ende der Wörter.

A und Y bilden Wörter, die blos aus einem Buchstaben bestehen.

Unter den Doppellautern ai, au, eu, oi, ou und eau kommt ou am öftesten vor.

Der Doppelbuchstabe EE ist derjenige von dergleichen doppelten Buchstaben, der am Ende eines Wortes steht.

Wörter, die aus zwei Buchstaben bestehen, sind ah, ai, an, as, au, ça, ce, cu, de, du, eh, en, es, et, eu, fi, ha, he, je, il, la, le, lu, ma, me, ne, ni,

oh, on, or, os, ou, pu, sa, se, si, su, ta, te, tu, va, vu, un.

Aus drei Buchstaben zusammengesetzte Wörter sind: age, ail, air, ait, ami, ane, ans, art, aux, aye, bal, bas, bec, ble, bon, bru, but, car, cas, ces, coq, con, cru, des, dis, dit, dix, dos, dot, duc, dur, eau, écu, elu, emu, est, été, eut, eux, fai, fau, fen, feu, fil, fin, fis, fit, foi, fon, fus, fut, gré, hai, ici, jeu, ils, jus, lac, las, les, lis, lit, loi, lui, lut, mai, mal, mer, mes, mis, mit, moi, mon, mot, net, nez, nid, nic, nil, nom, non, nos, nue, nul, oil, ont, oui, par, pas, peu, pic, pie, pin, plu, pot, prè, put, que, qui, rat, ris, rit, roi, rou, rue, sac, sec, set, ses, six, soi, sol, son, sot, suc, sur, tel, toi, ton, tot, tue, une, use, ver, vie, vis, vin, vis, vit, vos, vue.

Als vorzügliche Kennzeichen der französischen Sprache sind für die Erklärung einer dergleichen geheimen Schrift zu betrachten: 1) die Seltenheit vielsylbiger Wörter, 2) der sehr häufig am Ende der Wörter stehende Vokal e, und 3) die selten vorkommenden doppelten Buchstaben.

Von der italienischen Sprache.

Wörter, die nur aus einem einzigen Vokale bestehen, sind in der italienischen Sprache vorzüglich A, E und O, und unter diesen kommt das Wort E am öftesten vor.

Wörter, welche aus zwei Buchstaben bestehen, sind: ad, ai, al, ci, da, di, do, ed, eh, fa, fe, fi, fo, fu, he ho, il, in, io, la, le, li, lo, ma, me, mi, ne,

no, or, po, re, sa, se, si, so, su, ta, te, ti, tu, un, va, ve, vi, vo.

Nach dem zweibuchstäbigen Worte ed fängt das darauffolgende Wort stets mit einem Vokale an.

Desgleichen aus drei Buchstaben bestehende Wörter sind: ama, ami, amo, bel, ben, che, chi, cio, coi, con, cui, dai, dal, dei, del, dia, die, dio, due, era, eri, ero, eta, far, fin, fra, fui, gia, gli, hai, hor, lei, lor, lui, mai, mia, mio, nei, nel, noi, non, oda, ode, odi, odo, ora, ore, oro, ove, par, per, pie, piu, poi, puo, pur, qua, qui, sei, sia, soi, son, sta, sto, sua, sue, suo, tal, tra, tre, tua, tue, tuo, udi, una, uni uno, uso, vai, via, voi.

Unter diesen dreibuchstabigen Wörtern kommt das Wort che am öftesten vor. Auch ist zu bemerken, daß es unter den aus drei Buchstaben bestehenden Wörtern der italienischen Sprache kein einziges giebt, außer das Wort gli, welches in der Mitte ein L hat.

In den aus mehreren Buchstaben bestehenden Wörtern sind die gewöhnlichsten Endvokale derselben: A, E. I und O.

Der Vokal U steht sehr selten am Ende eines Wortes, mit Ausnahme des Wortes piu, welches Wort überdieß in einer etwas ausgedehnten Schrift gewöhnlich öfter vorkommt, und hierdurch leicht gefunden werden kann. Der Vokal U kommt dafür aber mehr in der Mitte und am Anfange der Wörter vor.

Gewisse Consonanten, nämlich D, H, L, N, R stehen öfters am Ende der Wörter und hauptsächlich in solchen Wörtern, die aus zwei Buchstaben bestehen.

Der Buchstabe H folgt immer nach dem C oder

auch nach dem G, auch findet man ihn zuweilen am Anfang der Wörter.

Die italienische Sprache hat unter andern das Eigene, daß sie viele verdoppelte Buchstaben hat, welche mit Ausnahme des UU fast immer Consonanten sind. Dergleichen doppelte Consonanten findet man besonders in der Mitte der Wörter, wenn man solche Doppelbuchstaben am Ende eines Wortes findet, so sind es die Buchstaben LL, weil hier der Vokal, der eigentlich am Ende des Wortes stehen sollte, weggeworfen wird, indem ein Wort folgt, das mit einem Vokale anfängt.

Außerdem sind auch noch folgende vorzügliche Kennzeichen der italienischen Sprache zu berücksichtigen: 1) die Menge der aus einem, so wie besonders aus zwei und aus drei Buchstaben bestehenden Wörter, 2) die häufige Wiederkehr doppelter Buchstaben, 3) die Vielheit von solchen Wörtern, die aus fünf Buchstaben zusammengesetzt sind, wobei zugleich vor dem letzten Buchstaben zwei doppelte Buchstaben vorhergehen.

Von der englischen Sprache.

Auch in dieser Sprache ist der Vokal E derjenige Buchstabe, welcher am öftesten vorkommt.

Die am häufigsten dreibuchstäbige Sylbe ist the.

Wörter, die aus einem einzigen Buchstaben bestehen, sind A und I.

Aus zwei Buchstaben bestehende Wörter sind: am, an, as, at, aw, ax, ay, be, by, de, do, go, ha, he, if, in, is, it, ly, me, my, no, of, oh, on, or, to, up, us, we, ye.

In dergleichen zwei buchstäbigen Wörtern ist oft der Vokal o enthalten.

Wörter, die aus drei Buchstaben bestehen, sind folgende:

ado, air, ake, all, and, any, are, art, ask, awl, bed, bee, beg, bit, box, boy, but, buy, can, cow, cud, cup, cur, cut, dab, dad, dag, dap, day, did, die, dog, dry, dub, dun, ear, eat, ebb, eal, eye, fan, far, fat, fen, few, fey, fib, fid, fig, fin, fix, fly, fob, foe, for, gay, ged, god, goe, got, gul, gum, gun, gut, had, has, her, hid, him, his, hod, how, jaw, ice, jew, jig, ill, joy, its, law, let, low, mad, man, may, men, nay, new, nor, not, now, one, our, out, own, oyl, pot, pry, put, ran, rid, rub, run, sad, say, see, set, she, sin, sir, sik, son, sow, sun, ten, the, tho, thy, try, toe, too, two, use, was, wax, way, yap, yaw, yea, yes, yet.

Nächst dem oben erwähnten the kommen sehr häufig vor: a, an, and.

Den Buchstaben h findet man mit Ausnahme des Artikels the selten bei einem anderen Worte dieser Art in der Mitte.

Der Buchstabe y findet sich öfter am Anfange und am Ende der Wörter, fast nie in der Mitte derselben.

Der Ausgang in mehrsylbigen Wörtern ist häufig ing.

Das O hat häufig ein u bei sich.

Außerdem sind noch vorzügliche Kennzeichen der englischen Sprache: 1) daß ein und derselbe Buchstabe öfter am Anfange und am Ende, fast niemals aber

in der Mitte der Wörter vorkommt. 2) wiederholte Wörter, die aus zwei Buchstaben bestehen. 3) die Seltenheit von doppelten Buchstaben.

Von der holländischen Sprache.

Auch in der holländischen Sprache ist der Buchstabe E derjenige unter den Vokalen, welcher am öftesten vorkommt.

Verdoppelte Vokale kehren öfter wieder, als verdoppelte Consonanten.

Auch kehren die folgenden Doppellauter oft wieder: Ae, ai, aai, aau, ei, eu, ey, eeu, ie, oe, ou, ui, uy, iae, oei.

Wörter, welche nur aus einem einzigen Buchstaben bestehen, sind die Vokale o und u.

Wörter von zwei Buchstaben sind: af, ag, al, an, as, at, by, de, el, en, ey, gy, ha, hy, ja, ik, in, is, ka, la, my, na, nu, of, og, om, op, os, te, wy, ys, zo, zy.

Dergleichen dreibuchstäbige Wörter sind: Aal, aan, aap, aen, als, amt, arg, arm, ast, bad, baf, bak, bal, ban, bed, bef, bek, bel, ben, bes, bid, bik, bil, bis, bit, bly, bok, bol, bon, bos, bot, bry, bnl, bus, bag, dam, dan, das, dat, deg, den, der, des, die, dik, dis, dit, doe, dog, dol, dop, dor, dun, dut, dyk, een, eer, eet, elf, elk, end, erf, fyn, gal, gat, gek, git, god, gom, gyl, had, hak, hal, ham, heb, hek, hel, hem, hen, het, hoe, hof, hok, hut, kam, kan, kap, kas, kat, kip, kit, koe, kok, kon, kop, kus, laf, lak, lam, lap, law, lek, lep, les, lid, lik,

lis, lof, lok, los, lot, lyd, lyf, lyk, mag, mak, mal, man, mav, mee, men, mep, mes, met, mik, min, mis, mof, mol, myd, myn, nam, nap, nar, nek, net, nip, nog, non, nop, not, nou nul, nut, nyd, ons, oog, ook, oom, oor, oud, oyt, pak, pan, pap, pen, pil, pis, pit, pot, put, pyp, rad, ram, rar, ras, red, ree, rek, ren, rib, ris, rok, rol, ros, rot, rug, ryk, ruk, ryn, ryp, rys, sap, sul, tak, tal, tap, tar, tee, ten, ter. tet, tis, toe, tol, ton, top, tot, tou, tyt, uit, upl, nur, uwe, vak, val, van, vat, vel, ver, vis, vly, vod, vry, vyf, vyl, wal, wan, was, wat, wee, weg, wel, wet, wie, will, wit, wol, zag, zak, zap, zat, zeg, zes, zet, zig, zin, zit, zog, zoo, zot, zon, zyd, zyl, zyn.

Unter denjenigen aus drei Buchstaben bestehenden Wörtern, welche im Anfange doppelte Buchstaben haben, kommt das Wort een am öftesten vor. Eben so ist unter dergleichen dreibuchstäbigen Wörtern, welche am Anfange und am Ende einen und denselben Buchstaben haben, keines, welches öfter vorkäme, als das Wort tot.

Noch ist zu bemerken, daß diejenigen aus drei Buchstaben bestehenden Wörter, welche am Ende den Vokal e haben, unmittelbar vor diesem e die Vokale i oder o haben.

Unter den aus zwei Buchstaben bestehenden Wörtern, findet sich häufig das Knüpfwörtchen en; auch ist mit Ausnahme des Wortes in kein solches Wort, das am Ende, nächst dem en den Buchstaben n hätte, und so haben auch mehrsylbige Wörter oft am Ende en.

In denjenigen aus vier Buchstaben bestehenden Wörtern, deren vorletzter Buchstabe e ist, steht

jederzeit vor diesem e ein o oder i. Auch sind in den vierbuchstäbigen Wörtern die Doppelbuchstaben, die dieselben in der Mitte haben, fast immer Vokale.

Die wesentlichsten Kennzeichen der holländischen Sprache sind folgende: 1) die häufige Wiederholung des Vokales e. 2) die öftere Wiederkehr verdoppelter Buchstaben. 3) die Wiederholung solcher Wörter, welche aus zwei und drei Buchstaben bestehen. 4) das wiederholte Vorkommen der in der Mitte verdoppelten Buchstaben in solchen Wörtern, die aus vier Buchstaben bestehen.

Von der griechischen Sprache.

In der griechischen Sprache sind sieben Vokale: α, ε, η, ι, ο, υ, ω.

Doppellaute sind in dieser Sprache: αι, αυ, ει, ευ, οι, ου.

Unter den Consonanten stehen ν und σ sehr oft am Ende.

Die Mehrzahl der Vokale übertrifft in einer und derselben Schrift, sehr oft die Zahl der Consonanten.

Oft folgen zwei, drei und vier Vokale unmittelbar auf einander.

Diejenigen Consonanten, welche seltener als die übrigen vorkommen, sind: β, ζ, ξ, φ, χ, ψ.

Die Vokale werden selten nur verdoppelt, dagegen findet häufig in der Mitte der Wörter die Verdoppelung folgender Consonanten Statt: γγ, λλ, μμ, νν, σσ, ττ.

Wörter, die nur aus einem Vokal bestehen, sind:

α, η, ο, ω.

Wörter von zwei Buchstaben sind folgende: α, ἄν, ἄρ, ἄω, γε, γῆ, δὲ, δή, δῶ, εἰ, ἐν. ἐξ. ἐυ, ἔω, ἤα, ἦν, ἦρ, ϑῆ, ἵε, ἰῶ, μὰ, μέ, μὴ, μῦ, νὴ, νὼ, οἱ, ὄν, ὅς, οὗ, πή, σᾶ, σέ, σὴ, σὺ, τὰ, τε, τῆ, τί, τό, τῶ φῆ, ὦ, ὡς, ὠψ.

Wörter, die aus drei Buchstaben bestehen, sind folgende:

Ἄγω, ἄδω, ἀήρ, αἶν, αις, αἷλς, ἅμα, ἄνα, ἄνω, ἄξε, ἄξω, ἄον, ἄπὸ, ἄρα, ἄσω, ἀύω, Βάω, Βὴξ, Βόα, Βόυ, Βοῶ, γὰρ, γέα, γῆν, δεῖ, δέω, δήο, δία, δίη, δὸς, δόω, δευ, δῦο, δύω, δῶς, ἐὰν, ἔαρ, ἐαω, ἐγὼ, ἔδω, ἔει, ἔτω, ἔϑω, ἔϑηι εἶα, εἶν, ἔη, εἶς, ἕκα, ἐλᾶ, ἐμὲ, ἐμὴ, ἕνα, ἐνὶ, ἔξω, ἐπὶ, ἔπω, ἔϛω, ἔχω, ζάω, ζὰς, ζευ, ζέω, ζῆν, ξῶν, ζώω, ἧγε ἧδε, ἠδὺ, ηκα, ἧκε, ἧκω, ἧξα, ἧξν, ἧον, ἧσω, ἧτε, ἧτο, ηχα, ἧχε, ἠὼς, ϑὲς, ϑεῶ, ϑὶν, ϑὶς, ϑοῦ, ἰει, ἵες, ἵης, ἵϑε, ἵϑι, ἵϑω, ἵοι, ἵση, ἵτε, ἰὼν, κϙὴ, κὰν, κέω, κῆρ, κύω, λαὶ, λᾶς, λύε, λύω, μὲν, μία, μοὶ, μοῦ, μῦς, μύω, ναί, νέο, νόε, νοῖ, νοῦ, νύξ, νύν, νῶι, νῶν, ξέω, ξύν, ὄγε, ὄδε, ὀδὼ, ὀδι, ὄζω, ὄϑι, οἶν, οἷς, ὀἰω, ὅμω, ὄνε, ὀρα, ὄρω, ὅτι, οὐκ, οὖν, οῦς, ὄυχ, ὄφι, πᾶν, πᾶς, πνῆ, ποῖ, πού, πρὸ, πῦρ, πῶς, πῶυ, ῥ᾽εο, ῥ᾽ιν, ῥόω, σάα, σβῶ, σὴρ, σοὶ, σὸν, σοῦ σὸς, σπῶ, συὶν, σχῶ, σῶν, σῶς, τάς, τήν, τῆς,

τιν, τὶς, τίω, τοὶ, τὸν, τοῦ τῶν, ὑπὸ, φᾶς, φαὶψ, φῆν, φὴς, φύε, φύς, φύα, φῶς, φωὲ, χέω, χρὴ, χόω, ψαὲ, ᾧγα, ᾠδε, ᾤδω, ᾧκα, ᾦλα, ὠὸν, ᾦπα, ᾦσι,

Gewisse aus zwei, und aus drei Buchstaben bestehende Wörter, welche gewöhnlich wiederkehren, haben im Anfange den Buchstaben τ. Dieser Buchstabe findet sich auch oft zunächst vor dem Ende der Wörter.

Der Vokal ι folgt sehr oft auf andere Vokale.

Der Vokal υ steht zwar nicht oft für sich selbst, aber oft steht er in Verbindung mit andern Vokalen.

Das dreibuchstäbige Wort κοψ kehrt oft zurück, wobei zu bemerken ist, daß dessen Anfangsbuchstabe κ nicht so häufig ist, als die andern beiden Buchstaben α und ι.

In einem aus drei Buchstaben bestehenden Worte, in welchem die Endbuchstaben τι sind, da geht jederzeit ein ο vorher.

Bei dem Dechiffriren einer solchen der griechischen Sprache angehörigen Chifferschrift ist noch zu bemerken, daß die vorzüglichsten Kennzeichen dieser Sprachr folgende sind: 1) die Wiederholung einiger verschiedener Vokale. 2) die oft am Ende der Wörter stehenden Vokale, und zwei Consonanten. 3) die selten vorkommenden verdoppelten Buchstaben.

Um das Dechriffriren irgend einer geheimen Schrift zu erschweren, kann man für einen jeden der am häu-

figsten vorkommenden Vokale, namentlich für das e zwei oder drei besondere Zeichen machen, und mit diesen abwechseln. Auch wird das Dechiffriren einer geheimen Schrift dadurch erschwert, daß man die einzelnen Wörter einer zusammenhängenden Schrift nicht durch die gewöhnlichen Unterscheidungszeichen von einander absondert, sondern für ein jedes Interpunktions- oder Unterscheidungszeichen, auch ein eigenes den übrigen Buchstaben der Chifferschrift ähnliches Zeichen macht.

In der Jos. Lindauer'schen Buchhandlung in München sind folgende gemeinnützige Schriften erschienen:

Stöckel, H. F. A., gründliche Anweisung, alle Arten Leder zu lackiren. 8. geh. 6 ggr. od. 24 kr.

— — die Malerkunst in ihrem ganzen Umfange, oder gründlicher Unterricht zur Bereitung aller Farbmaterialien, Verfertigung des Lackfirnisses, und der Metall-, Lackfirnisses, und der Metall-, Lack-, Tusch-, Pastell-, Wachs-, Email-, Fresco-, Wasch- und Seidenfarben. der Broncirung, Vergoldung und Lackierkunst. Ein Handbuch für Staffier-, Oel-, Miniatur- und Pastell-Maler, für Vergolder, Künstler und Liebhaber dieser Kunst. 8. geh. 20 ggr. od. 1 fl. 30 kr.

— — neuestes praktisches Handbuch der Tischlerkunst zum nützlichen Gebrauch und Unterricht für Liebhaber dieser Kunst, Gesellen und Lehrlinge. Mit 6 lithographirten Tafeln. 826. geh. 16 ggr. oder 1 fl. 12 kr.

— — neuestes gemeinnütziges Kunstbuch, oder praktische Anweisungen zu allen Arbeiten mit Gold, Platina, Silber, Kupfer, Messing, Blei, Eisen, Stahl und Quecksilber, Vergoldung oder Versilberung auf Holz, Metalle, Marmor, Leder, Fayance, Porzellain u. s. w. Alle Beitzen auf Holz, Elfenbein und Knochen u. s. w. zum Gebrauche und Unterrichte für Chemiker, Künstler, Gold- und Silberarbeiter, Vergolder und Liebhaber dieser Arbeiten. 8. 826. 1 Rthlr. od. 1 fl. 48 kr.

Gütle, Joh. Chr., neue wissenschaftliche Erfahrungen, Entdeckungen und Verbesserungen, oder zeitgemäße Auswahl und Beiträge für Kunst und Wissenschaft, für Handel, Luxus und Gewerbe, bestehend in praktischen Angaben und Vorschriften und Fabrikanten, Technologen und Oekonomen, dann für Künstler und Handwerker. Auch zum Nutzen der wichtigsten Bedürfnisse in der städtischen und ländlichen Haushaltung. Ein Hülfsbuch für alle Stände. 3 Theile. Mit Kupfert. (Auch unter dem Titel: Chem. techn. Arbeiten und Erfahrungen, 3 Bde.) 8. geh. 3 Rthlr. od. 5 fl. 24 kr.

Tab I.

Fig 1.

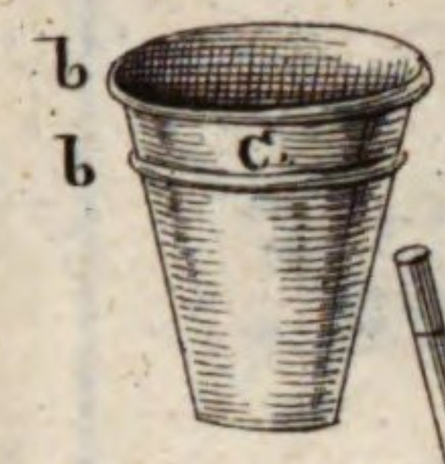


Fig 2.

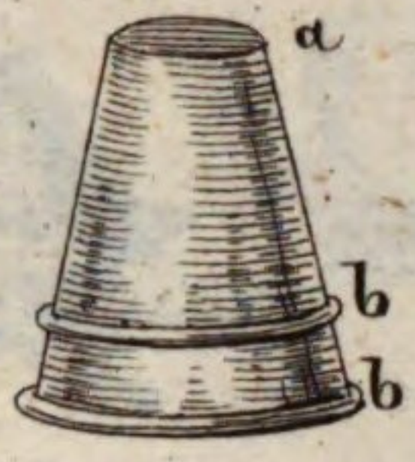


Fig 3.

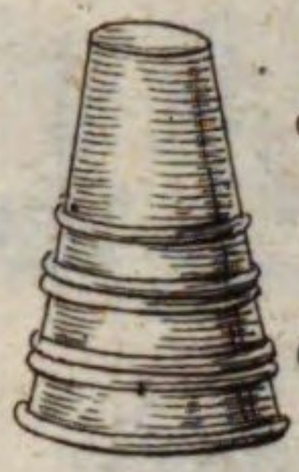


Fig 6.

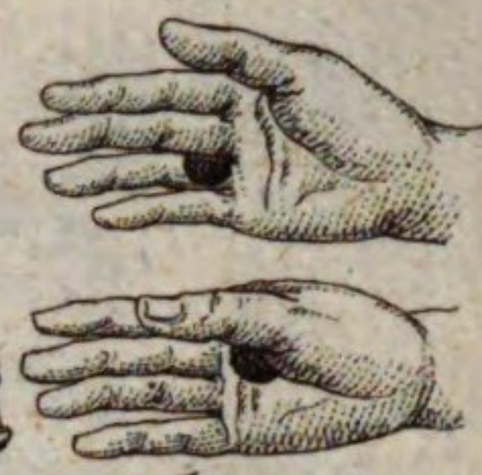


Fig 9.

Fig 7.

Fig 10.

Fig 8.

Fig 11.

Fig 4.

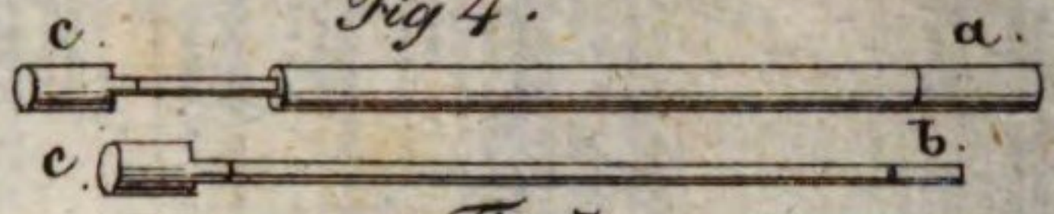


Fig 5.

Fig 12.

Fig 14.

Fig 13.

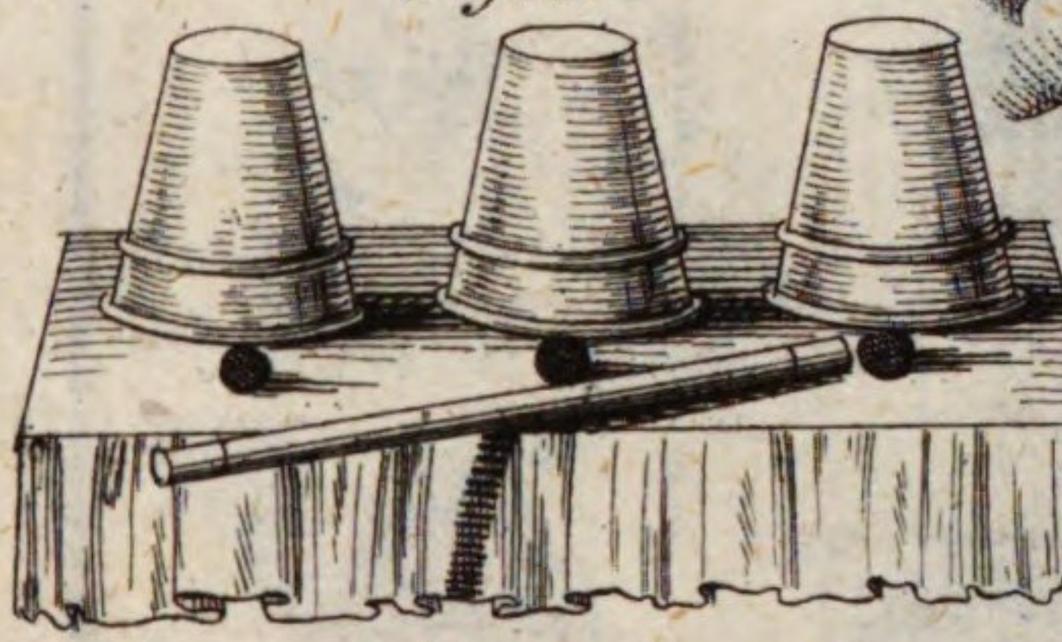


Fig 15.

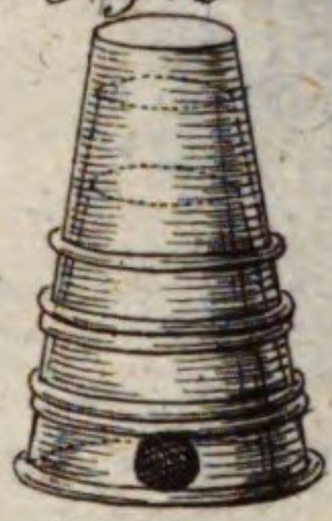


Fig 17.

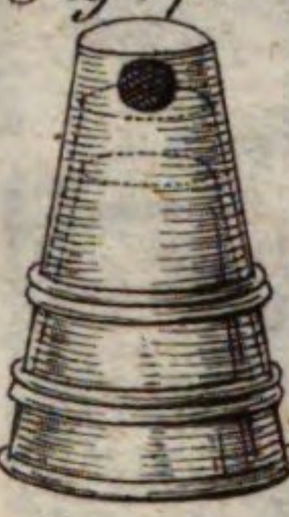


Fig 16.

Fig 18.

Fig 19.

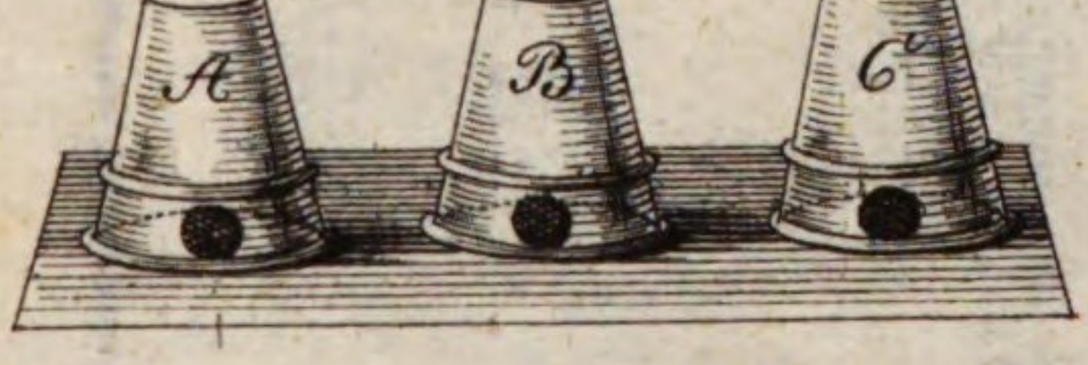


Fig 22.

Fig 21.

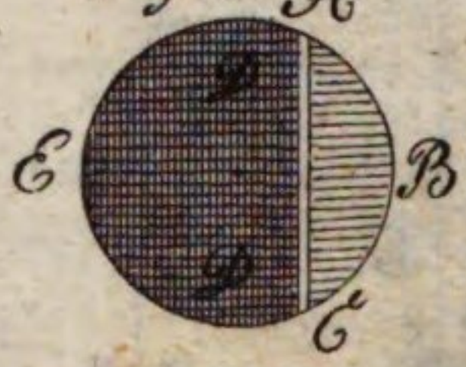


Fig 20.

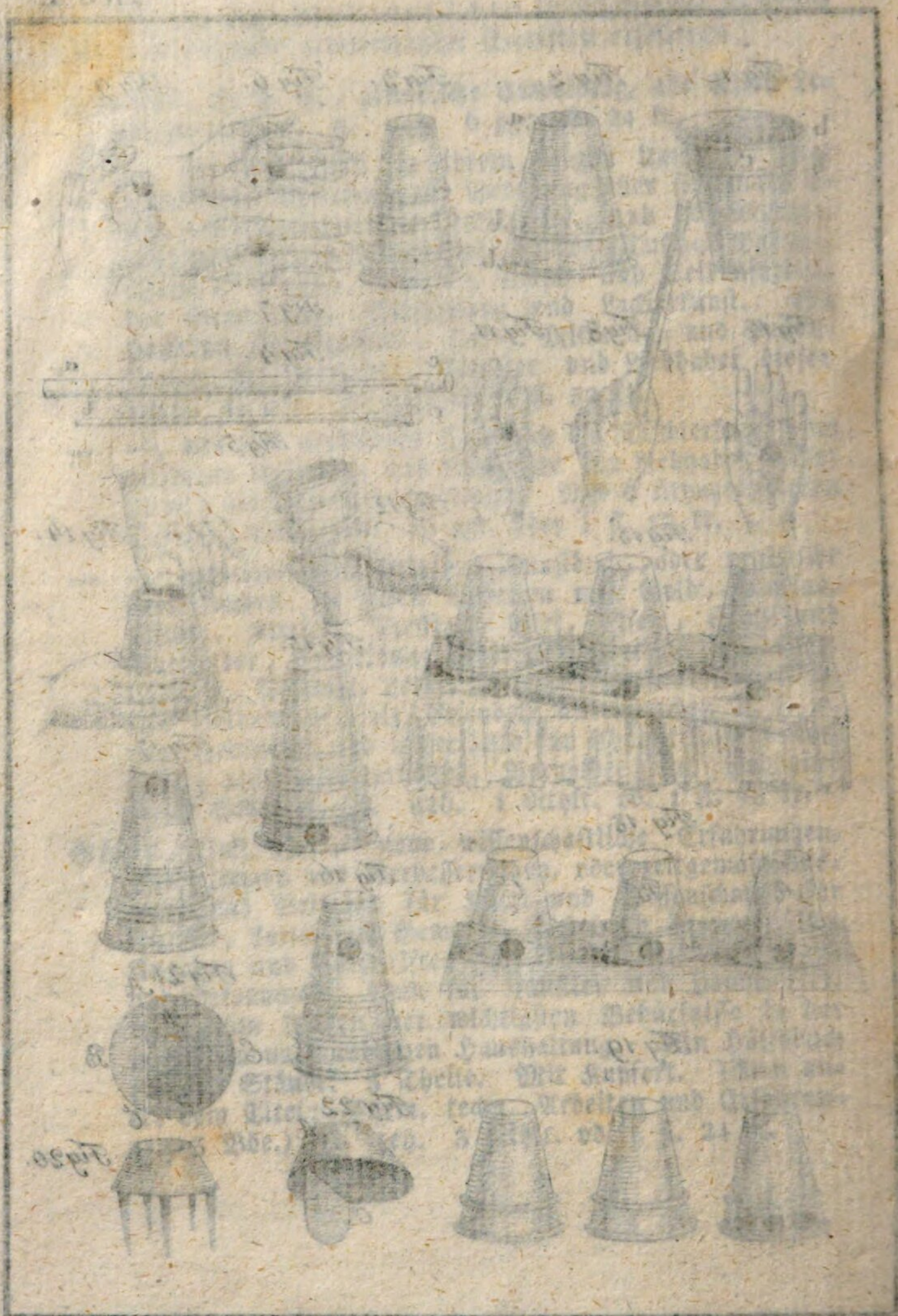


Fig 1.

Fig 2.

Fig 3.

Fig 4.

Fig 8.

Fig 6.

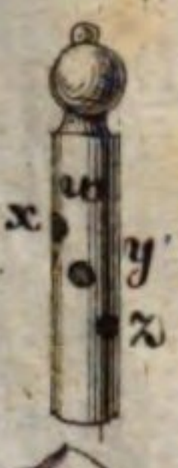


Fig 7.

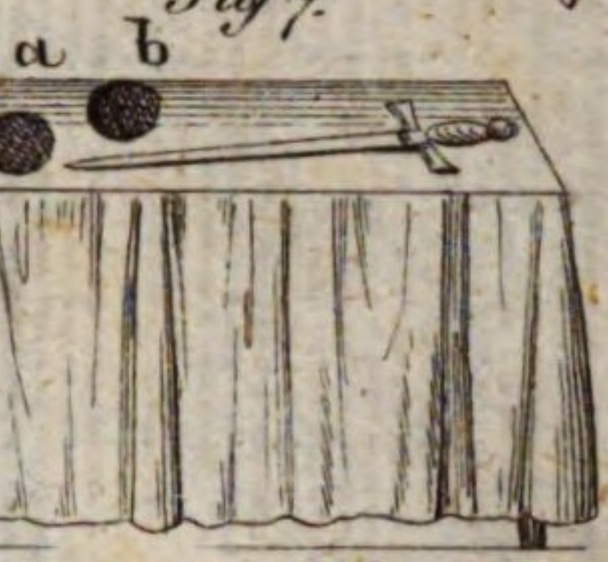


Fig 5.

Fig 9.

Fig 10.

Fig 11.

Fig 12

Fig 13.

Fig 20.

Fig 14.

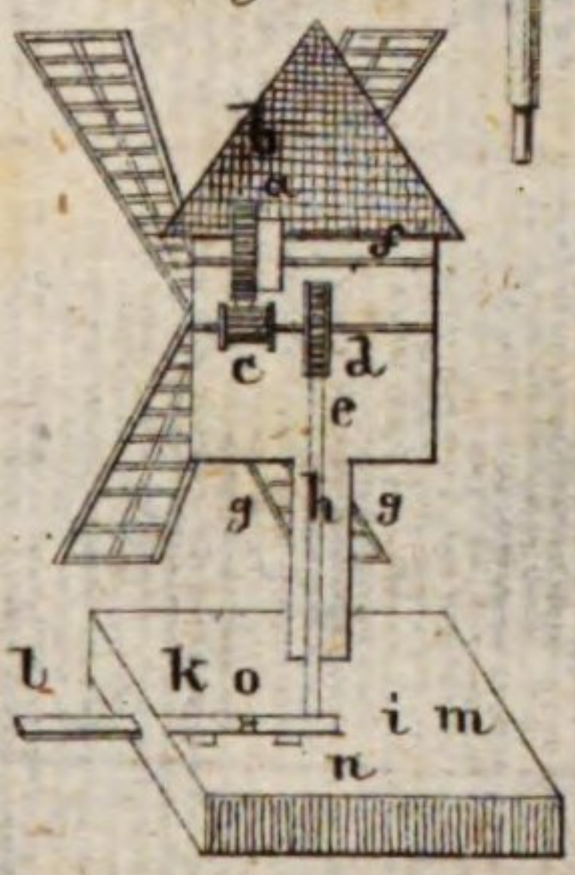


Fig 15.

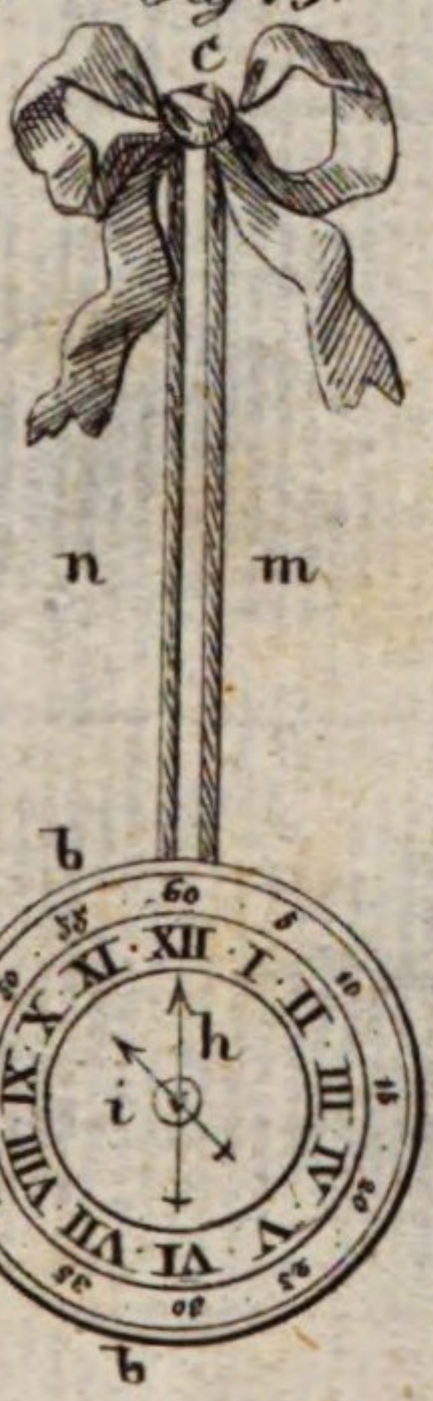


Fig 19

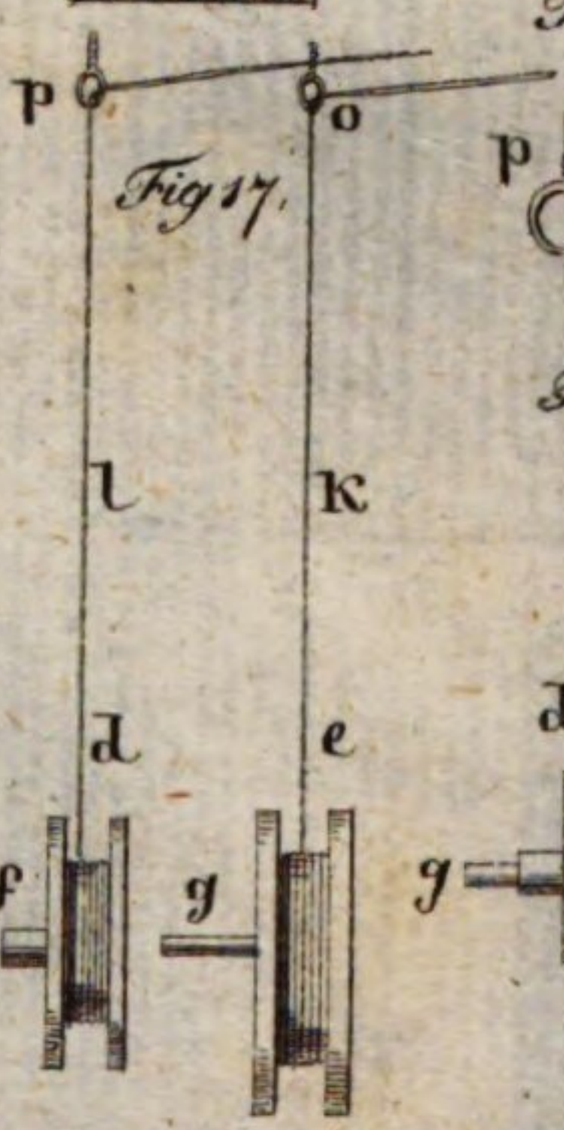


Fig 17.

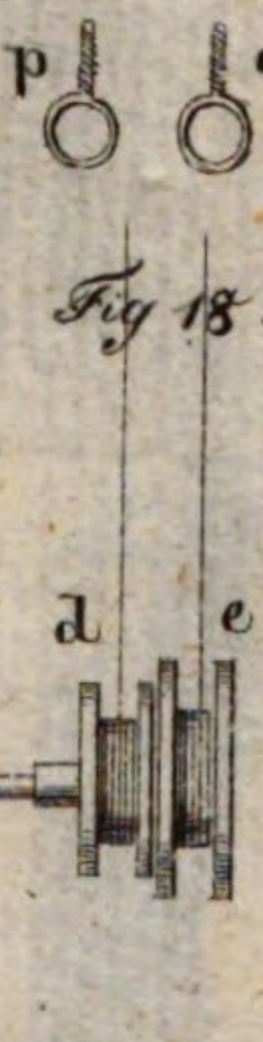
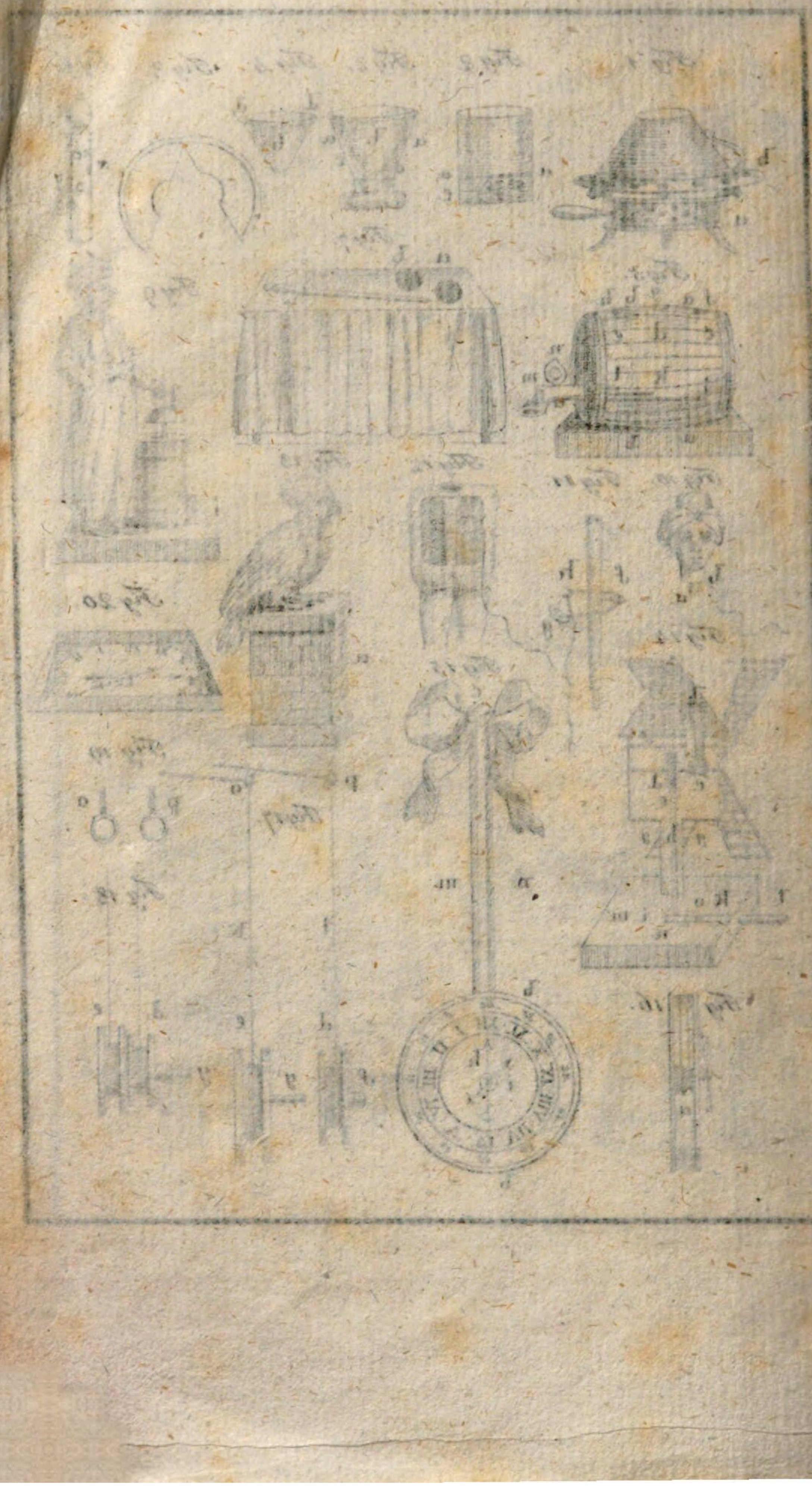


Fig 18.

Fig 16.



Tab IV.

Fig 1.

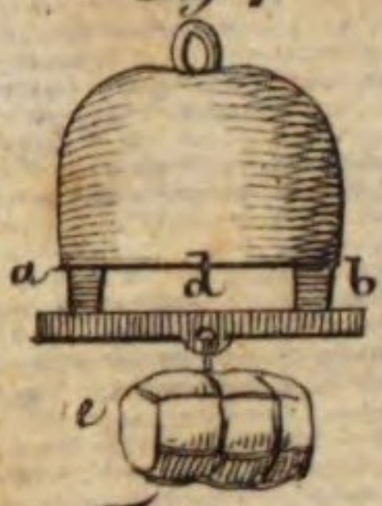


Fig 2.

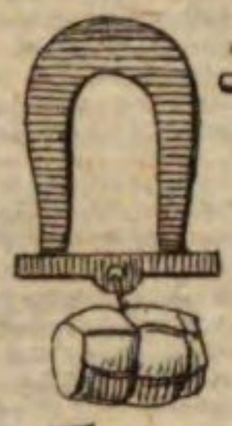


Fig 3.

Fig 4.

Fig 5.

Fig 9.

Fig 6.

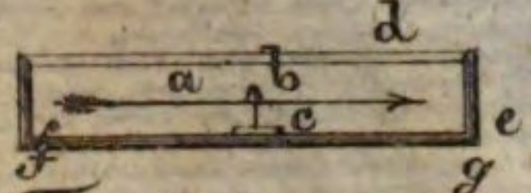


Fig 11.

Fig 12.

Fig 7.

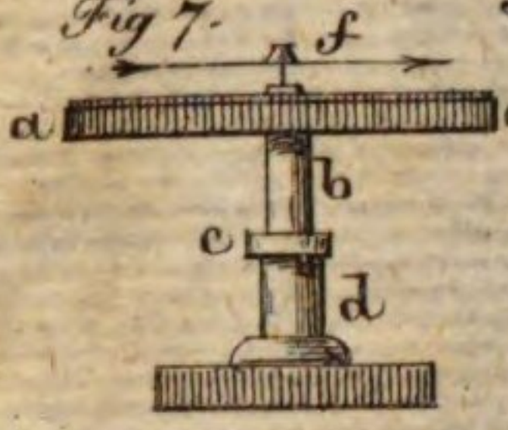


Fig 8.

Fig 10.

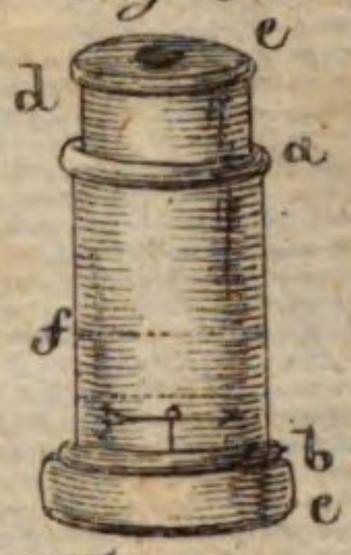


Fig 13.

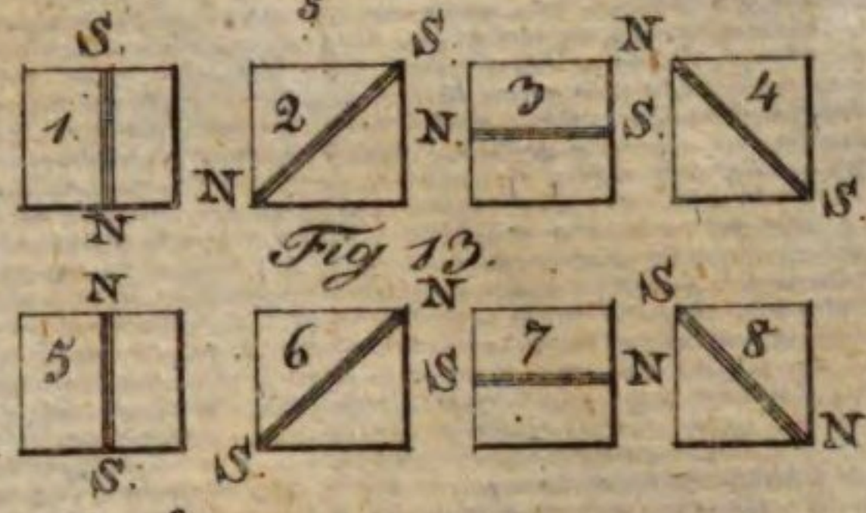


Fig 14.

Fig 16.

Fig 15.

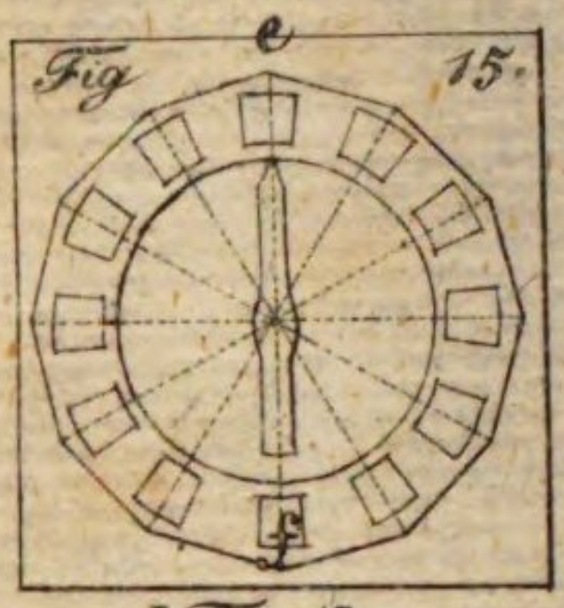


Fig 17.

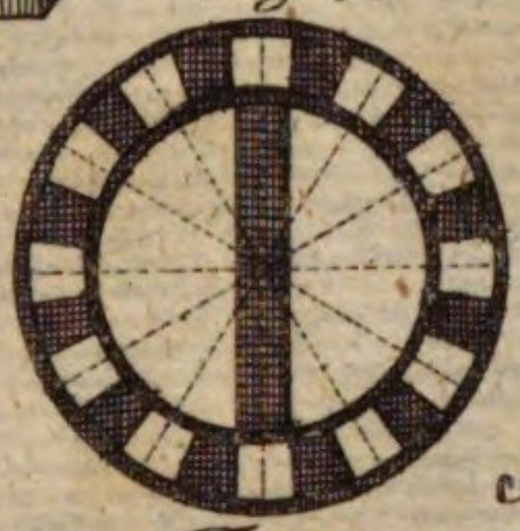
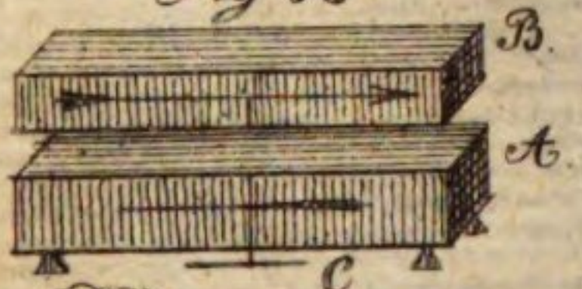


Fig 18.



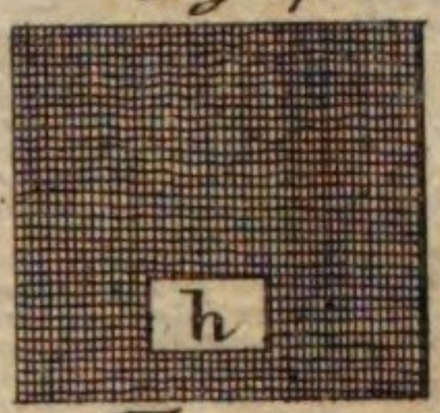


Fig 19.

Fig 22.

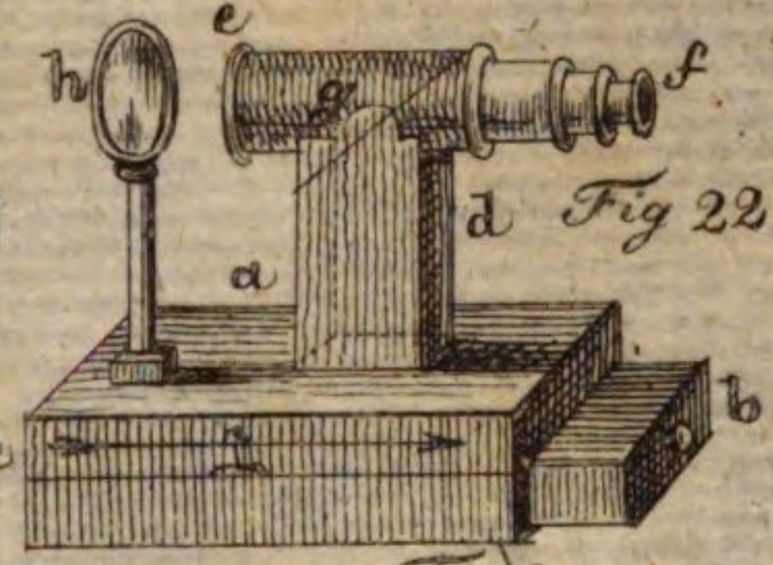


Fig 20.

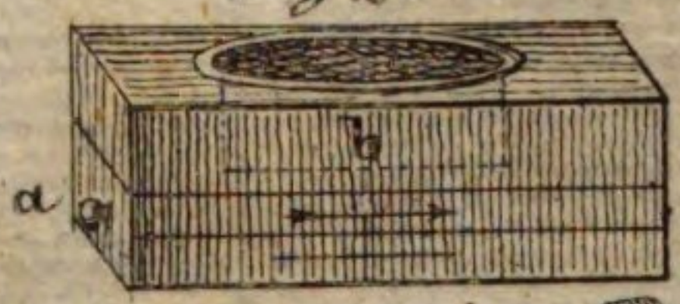


Fig 24.

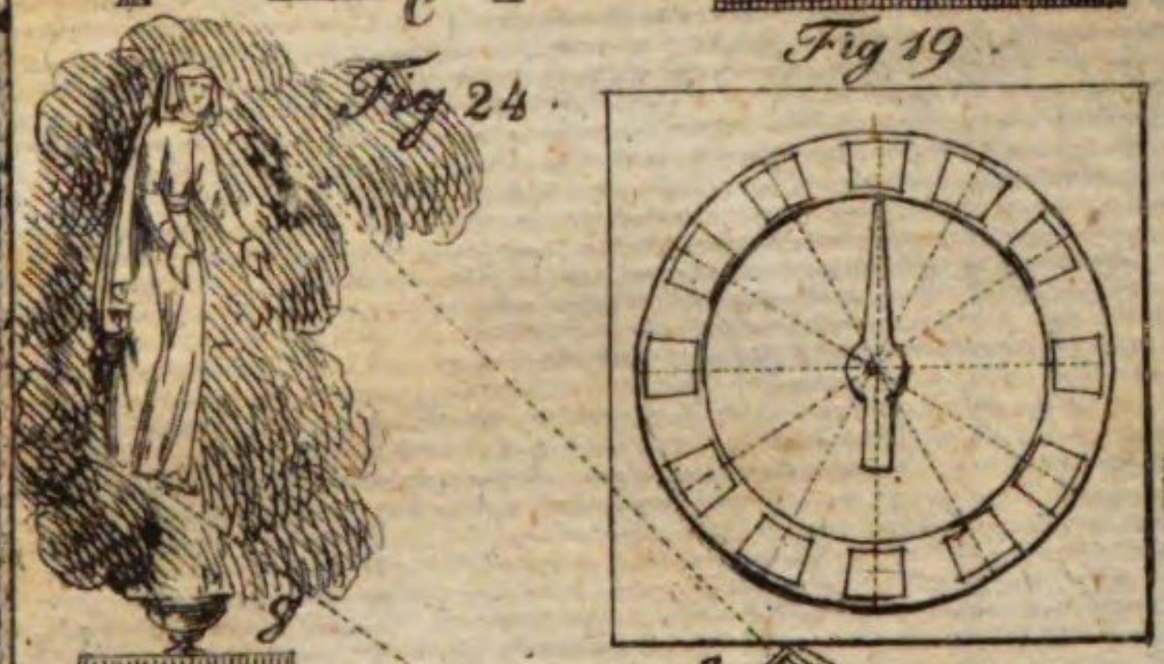


Fig 21.

Fig 23.

Fig 25.

Bayerische
Staatsbibliothek
MÜNCHEN

jedem Monate blühenden einheimischen und exotischen Pflanzen, dann einer Sinnendeutung der Blumen. gr. 8. 1828. 1 Rthlr. 1 fl. 48 kr.

Dieses von einem praktischen Blumisten geschriebene Werkchen wird das Publikum durch die gedrängte und doch so vollständige Bearbeitung sehr interessiren, insbesondere, da der Verfasser sich nicht damit begnügte, schon bekannte Zierpflanzen allein abzuhandeln, sondern auch seltenere Arten, die sonst in andern derlei voluminösen und oft sehr theuern Schriften nicht berührt sind, mit der vollständigen Anleitung zur Blumen-Kultur überhaupt in das Paralelle zu ziehen, und somit allen Blumenliebhabern mehr Spielraum zu deren Anzucht zu verschaffen.

Hausfreund der neue allgemeine auf dem Lande,

oder vollständige Beschreibung aller beim Acker-, Garten- und Obstbau, bei der Viehzucht, im Forstwesen, in der Fischerei, in Bausachen und andern Theilen der Oekonomie vorkommenden Beschäftigungen und nützlicher Betriebe mit gründlicher Anweisung zur Bienen- und Seidenzucht, dann den nöthigen Vorschriften des Verhaltens; und zur Heilung der Krankheiten aller Arten, sowohl für die Menschen, als die nützlichen Hausthiere, nebst einem Anhange von vorzüglich gemeinnützigen Hauskünsten, dann einem Wirthschaftskalender. Alles nach den erprobtesten Vorschriften und nach eigener Erfahrung geschrieben von J. D. in 2 Theilen, 1r Theil Feldwirthschaft, 2r Theil Hauswirthschaft. gr. 8. in Umschlag geheft. 1 Rthl. oder 1 fl. 48 kr.

Wir halten es für unsere Pflicht, das Publikum auf ein Werk aufmerksam machen zu müssen, welches sich sowohl durch seine Gediegenheit, als durch den umfassenden mannigfaltigen Inhalt empfiehlt. In einem getreuen Bilde ist hier vorgetragen, was ein verständiger Hausvater in allen Theilen seiner Wirthschaft zu besorgen hat, wie er seinen Acker, Wiesen und Waldungen gehörig und mit Vortheil bewirthschaften könne, was für den Gartenbau, für Obstkultur, Bienen und die jetzt überall beliebte Seidenzucht zu thun sey: wie er sowohl die Zucht der Pferde und des Rindviehes, als der Schaafe und Schweine und Geflügel mit größtem Nutzen betreiben könne. Auch verbreitet es sich über Fischerei, Land-, Strassen- und Wasserbau. Desgleichen findet man Mittel für die vorzüglichsten Krankheiten der Menschen u. Thiere, nach bewährten ärztl. Vorschriften. Giebt ferner in einem besondern Anhange Aufschluß u. Anleitung zu mannigfaltigen häuslichen Verrichtungen, als Waschen, Bleichen, Färben u. s. w. bringt die Mittel zur Vertilgung schädlicher Thiere, u. zuletzt in einem Wirthschaftskalender die monatlichen ökonomischen Verrichtungen in Erinnerung, u. schließt sohin in einem gedrängten u. doch äußerst faßlichen Stile alles in sich, worüber man sich in Betreibung der Wirthschaft Raths erholen will. Die eigene Erfahrung haben den Verfasser in Auswahl dieser Gegenstände, so wie die besten ökonomischen Schriften geleitet, u. ihn zu dieser mehrjährigen Arbeit bestimmt. Wir sind überzeugt, daß dieses Buch für Jedermann von Nutzen seyn wird, u. müssen deßwegen wünschen, daß es ja recht bald in vieler Hände seyn möchte. Um dieses zu erzwecken, haben wir bei Druck und Papier für ein gefälliges äußere bestens gesorgt, u. einen sehr mäßigen Preis bestimmt.

Vom Hofr. v. Eckartshausen sind bei uns noch nachstehende empfehlungswerthe Schriften erschienen:

Eckartshausen, C. v., die Wolke über dem Heiligthum, oder etwas, wovon sich die stolze Philos. unsers Jahrh. nichts träumen läßt. 2te Aufl. 8. 823. 9 ggr. 36 kr.

— — Christus unter den Menschen, oder Erzählungen, die besser sind als Romane, aus dem Geiste der Liebe gezogen für gute Menschen. 2te Auflage. 8. 820. 16 ggr. 1 fl. 12 kr.

— — Christus der größte Held im Kampfe, der größte Dulder im Leiden. Erzählungen, die besser sind, als Romane. Eine Fortsetzung des Christus unter den Menschen. 8. 804. 16 ggr. 1 fl. 12 kr.

— — der Prinz und sein Freund, ein Buch für Fürstenkinder. gr. 8. 789. 1 Rth. 4 ggr. 1 fl. 45 kr.

— — über das Verderbniß der Luft, die wir einathmen, ihre Schädlichkeit für die Gesundheit der Menschen, und die Art, sie leicht und schnell zu verbessern, eine Rede. 4. 788. 6 ggr. 24 kr.

— — Sammlung der merkwürdigsten Visionen, Erscheinungen, Geister- und Gespenstergeschichten, nebst einer Anweisung, dergl. Vorfälle vernünftig zu beurtheilen, mit 1 Titelk. 8 792, 16 ggr. 1 fl. 12 kr.

— — über die Nothwendigkeit phys. Kenntnisse bei Beurtheilung der Verbrechen, eine Rede. 4. 792. 4 ggr. 15 kr.

— — Zahlenlehre der Natur, oder die Natur zählt und spricht: Was sind ihre Zahlen? Was sind ihre Worte? Ein Schlüssel zu den Hieroglyphen der Natur. gr. 8. 794. 1 Rth. 14 ggr. 2 fl. 45 kr.

— — über das erste Wesensgesetz in der Schöpfung, eine Rede. 4. 793. 4 ggr. 15 kr.

— — Reden zum Wohl der Menschheit, 3te verbesserte Aufl. 3 Bde. 8. 800. 22 ggr. 1 fl. 24 kr.

— — über die wichtigsten Mysterien der Religion. Nebst einem Anhange. Fragmente aus der ältesten Weisheitsschule, oder Cloäs, des Naturpriesters, Unterricht an Sophron. Nachgelassenes Werk. 8. 823. 12 ggr. 54 kr.

— — über die Zauberkräfte der Natur. Eine freie Uebersetzung eines egyptischen Manuskripts in koptischer Sprache. Mit einem Anhange eines aus magischen Characteren entzifferten Manuscripts. Nachgelassenes Werk. 8. 819. 8 ggr. 36 kr.

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Eckartshausen, Carl <<von>>,

Die Gaukeltasche, oder vollständiger Unterricht in den unterhaltendsten Taschenspieler- und Karten-Künsten und andern Belustigungen aus der natü rlichen Magie nebst Belehrung über Geheimschrift, Magnetismus und Somnambulismus

München [1827]

Phys.m. 444 i
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11349258-0